THE PROMISED NEVERLAND - OVERLORD III - DRAGON BALL SUPER : BROLY

AnimeLand X-tra

N°53

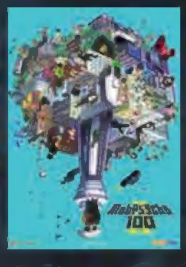
53

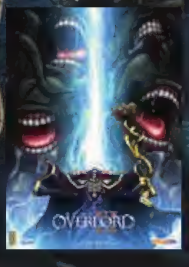
AnimeLand X-tra

JUMP FORCE

©JUMP 50th Anniversary
Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

EN CADEAU





ISSN : 1951-0225 • AVR. / JUIN

AnimeLand X-tra

AnimeLand X-tra n°53 • Avril / juin 2019 · 5,90 €

- Publication trimestrielle d'**AM Media Network**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 38, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris
- **Directeur de publication** Cedric Littardi *direction@am-media.fr*
- **Rédacteur en chef** Christopher Macdonald
- **Responsables éditoriales** Marion Cochet-Grasset *redaction@animeland.com*
- **Publicité** *publicite@am-media.fr*
- **Marketing & Communication** *marketing@am-media.fr*
- **Abonnements & anciens numéros** abonnement@am-media.fr
- **Conception graphique** Wilfrid Desachy, Élise Godmuse (logo) et din.
- **Mise en page** Wilfrid Desachy
- **Corrections** Sarah Touzeau
- **Ont collaboré à ce numéro** Agnès André, Marichka Besse, Philippe Bunel, Bruno De La Cruz, Wilfrid Desachy, Loria Elerian, Guillaume Lasvigne, Steve Naumann et Sarah Touzeau
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à : **AMN · 38, rue Notre-Dame-de-Nazareth · 75003 Paris**
Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs.
Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite. Les images sont © 2019 par leurs auteurs.
- **Dessin de couverture :** ©JUMP 50th Anniversary Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
- **Remerciements à** 20th Century Fox, @Anime, Ankama, ADN, Akata, Bandai Namco Entertainment, Cosmic Group, Crunchyroll, Delcourt/Tonkam, Doki-Doki, Eurozoom, Game One, IDP Home Video, J-One, Kazé, Kana, Kana Home Vidéo, Ki-oon, Komikku, Kotoji, Kurokawa, Nintendo, Ofelbe, Ototo, Netflix, Pika Édition, Soleil, Tsume, Wakanim, Warner.
Mélanie, merci pour tout !
Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
- **Imprimé** par Aubin Imprimeur - Chemin des deux croix CS 70005 - 86240 Ligugé
- **ISSN** 1951-0225.
- **Numéro de commission paritaire :** 0319K88808.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** Presstalis.
- **Diffusion** Destination Média 01 56 82 12 00.

La Jump Force contre-attaque

Dans ce numéro printanier, on a souhaité revenir sur une partie des sorties fortes de ces derniers mois, sans forcément choisir à chaque fois les plus évidentes, car notre intérêt est aussi de vous faire découvrir toujours plus de choses à voir, à lire, bref, à adorer ! Côté manettes, vous aurez l'embarras du choix entre *God Eater 3*, *Kingdom Hearts III* et *Jump Force*. Côté *anime*, on adore *Mob Psycho 100 II*, *The Promised Neverland* ou encore *The Rising of the Shield Hero*. Les sorties mangas sont aussi très variées – que ce soit le doux *Blue Flag* ou l'incontournable *Slam Dunk*, il y en aura pour tous les goûts ! On se retrouve bientôt dans le numéro de l'été, qui promet encore plus de séries et mangas génialissimes ! Mata ne!*

▶▶ EN COUVERTURE
Jump Force p. 14

Que la Jump Force soit avec toi !

Le rédacteur fou.

©JUMP 50th Anniversary
Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

* À bientôt

GLOSSAIRE

Voici une liste non exhaustive des termes techniques et des mots japonais utilisés couramment dans les articles.

- **Anime :** Terme utilisé pour désigner les dessins animés au Japon.
- **Anime Comics :** Roman-photo reprenant les images d'un *anime*, avec des bulles de dialogues.
- **Artbook :** Ouvrage reprenant des illustrations, des crayonnés, ainsi qu'une description de l'univers, des personnages, et des informations techniques sur une œuvre.
- **Bishônen :** Jeune homme au look androgyne apparaissant dans les mangas *shôjo* et *yaoi*.
- **BGM (Background Music) :** Désigne les musiques d'ambiance d'un programme.
- **Cartoon :** Désigne les dessins animés américains.
- **Chara design (ou Character design) :** Normalisation du traité graphique des personnages.
- **Cosplay :** Contraction de *costume playing*. Désigne le fait de se costumer en un personnage de jeu vidéo, d'animation ou de mangas.
- **CG (Computer Graphics) :** Dessin, graphisme ou design réalisé avec assistance informatique.
- **Dôjinshi :** Fanzine nippon, édité par des indépendants, principalement parodique, et parfois érotique.
- **Drama (ou Dorama) :** Le *drama* désigne une série TV asiatique ou un récit audio tiré d'une œuvre.
- **Fan service :** Comportement qui a pour but d'alimenter les fantasmes des fans.
- **Hentai (ou Ecchi) :** Désigne la production érotique et pornographique en *anime* et mangas.
- **Idol :** Starlette nippone dont l'espérance de vie « publique » dépasse rarement plus de quelques années.
- **Josei :** *Manga* pensés pour un public de jeunes femmes adultes, lus au Japon dès l'époque du lycée.
- **Kawaii :** Lit. « mignon ». Usité dans les mangas et *anime* au visuel charmant (exemples : *Di.Gi.Charat*, *Hello Kitty*).
- **Manga :** Bande dessinée japonaise. Le terme *manga* s'applique uniquement à l'édition papier, il est impropre à qualifier un *anime* ou un film d'animation.
- **Mangaka :** Auteur de mangas, qu'il soit scénariste ou dessinateur.
- **Moe :** Concept ou type de personnage féminin inspirant à son auditeur une envie de le protéger.
- **Mecha :** Armure, robot ou cyborg dont la fonction est généralement de combattre. Sorte de char d'assaut humanoïde lourdement armé.
- **Nekketsu :** Lit. « sang chaud ». Un genre du *manga* qui met en exergue le dépassement de soi, le personnage qui a de la niake.
- **Otaku :** Lit. « dans la maison ». Désigne au Japon un fan ultra au comportement

SOMMAIRE

3 Le mot de l'équipe

4 News

6 Jeu vidéo — God Eater 3

8 Jeu vidéo — Kingdom Hearts III

11 Dossier — Les jeux vidéo tirés d'anime

15 Jeu Vidéo — Jump Force

17 Anime — My Roommate is a cat

18 Anime — Mob Psycho 100 II

20 Anime — The Rising of the Shield Hero

22 Anime — The Promised Neverland

24 Anime — Overlord III

26 Anime — Dragon Ball Super : Broly

29 Fiches Techniques

38 Manga — Astra - lost in space

40 Manga — Magus of the library

42 Manga — Ballad Opera

44 Manga — Slam Dunk

46 Manga — Ares

48 Manga — Blue Flag

50 Musique — Kumi Koda

53 Courrier des lecteurs

54 On a testé pour vous — Final Fantasy XIV Fan Festival

56 On a testé pour vous — MAGIC 2019

58 Dessins

60 Jeux — Amusez-vous !

62 Rayons X — Les groupes de musique mémorables

asocial, voire névrotique. Il existe des *otaku* de tout et de rien. En France, le terme est parfois utilisé, à tort, pour qualifier un passionné de mangas ou d'*anime*.

- **Oricon** : Abréviation de « *Original Confidence* ». Classement hebdomadaire des ventes de *singles* et d'albums au Japon.
- **OST (Original Sound Track)** : Désigne la bande originale d'un programme.
- **Pixel art** : Dessins réalisés avec des petits carrés. Fait référence aux premiers ordinateurs et jeux vidéo.
- **RPG** : *Role Playing Game*, jeu de rôles sur console de jeux.
- **Seinen** : Mangas pensés pour un public de jeunes adultes hommes, lus au Japon dès l'époque du lycée (exemples : *Monster*, *Gantz*...).
- **Seiyû** : Comédien de doublage japonais.
- **Shôjo** : Mangas pensés pour un public de jeunes filles, lus au Japon à partir du collège (exemples : *Fushigi Yugi*, *Peach Girl*).
- **Shônen** : Mangas pensés pour un public de jeunes garçons, lus au Japon à partir du collège (exemples : *Zatchbell*, *One Piece*).
- **Storyboard** : Découpage sous forme de crayonnés d'un *anime* ou film d'animation, afin que le réalisateur visualise les plans à tourner à l'avance.
- **Yaoi (ou Shônen ai, ou Boy's love)** : *Manga* féminin mettant en scène des relations homosexuelles entre hommes, lus à partir du collège, et dont le degré d'érotisme dépend de l'âge des lectrices (exemples : *Kizuna*, *Gravitation*).
- **Yôkai** : Créature fantastique issue du folkore japonais.
- **Yuri** : Mangas mettant en scène des relations homosexuelles entre filles. Les *yuri manga* s'adressent à un public de jeunes femmes adultes.

POSTERS en cadeau

LA CHASSE AUX DÉMONS EST UNE AFFAIRE DE FAMILLE

PLUS DE 3 MILLIONS D'EXEMPLAIRES DU MANGA VENDUS AU JAPON !

WAKANIM LE MEILLEUR DE L'ANIMATION

OFFRE LÉGALE :

Passez VIP pour **5€/mois** et profitez de

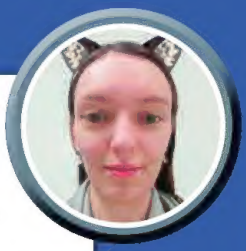
- 1h — Nouveaux épisodes 1 heure après le Japon
- Séries exclusives
- Application mobile, console et TV
- 175+ titres 2500+ épisodes

PROFITEZ DE 14 JOURS D'ESSAI GRATUIT

WAKANIM.TV

©Koyoharu Gotoge / SHUEISHA, Aniplex, ufotable

L'équipe



Sarah

Pressée de voir *Pokémon : Détective Pikachu* au cinéma. Oui, moi aussi j'ai passé les épisodes de l'*anime* à me demander si Pikachu avait des poils, si Salamèche avait des écailles ou si Psykokwak avait des plumes comme un canard…

Marion

Gros coup de cœur pour *Blue Flag* ! Dans un genre très différent, j'ai trouvé *Globule, une vie de lapin* vraiment très mignon. Et avec toute l'attention portée sur le film de Lacheau, j'ai envie de relire les *City Hunter* !

Marichka

J'aime l'annonce du nouveau jeu *Pokémon*. Ça faisait un moment que j'attendais une vraie nouvelle version et celle-ci me donne envie d'arpenter ce nouveau monde. Je ne sais pas pour vous, mais j'ai déjà choisi quel sera mon *starter* !

Agnès

Le duo Hiroyuki Imaishi et Kazuki Nakashima est enfin reformé ! Le réalisateur et le scénariste de *Kill la Kill* et *Gurren Lagann* nous ont concocté un petit mélange de ces deux superbes séries. J'ai hâte de découvrir leur nouveau projet, *Promare*.

wil!

Pour ceux qui sont nostalgiques du Club Do', foncez voir *Nicky Larson* ! Les clins d'œil, l'action et l'humour y sont omniprésents et on passe un très bon moment. Je me demande cependant comment le film est perçu par les plus jeunes d'entre nous.

Pa Ming

Avec *Nicky Larson* et *Alita*, on peut constater que personne n'attend la même chose d'une adaptation. Ce n'est même plus une question de bon ou de mauvais film. Le plus important est de savoir si on a passé un bon moment ou pas !

Bruno

Buchimaru Chaos et *Genocidal Organ* sont mes deux coups de cœur en matière de dessin. C'est de la pure bombe ! Et souhaitons bonne chance à Mélanie, l'une des rédac' cheffes de votre magazine, qui part vers de nouvelles aventures !

Philippe

J'écoute l'OST de *Spider-Man: New Generation* en écrivant mes articles. Vivement sa sortie vidéo ! En parlant d'adaptations animées de comics, j'ai hâte de voir *Batman vs Teenage Mutant Ninja Turtles*. La bande-annonce envoie du rêve !

TAIKO NO TATSUJIN

Sortie : disponible
Éditeur : Bandai Namco Entertainment

Taiko no Tatsujin, ce célèbre jeu d'arcade permettant de se défouler sur d'immenses tambours, revient sur nos consoles !
Et le périphérique du tambour TaTaCon est également disponible (sur Switch uniquement) !
Bien qu'évidemment moins massif que son homologue arcade, le TaTaCon assure les sensations. Il faudra peut-être juste faire un peu de calibrage sur les TV dernière génération, celles-ci pouvant occasionner un léger décalage. Côté playlist, c'est toujours aussi varié et mention spéciale aux génériques d'*anime* ! ■

NENDOROID EMMA

Sortie : disponible **Éditeur :** Good Smile Compagny

La popularité du manga (et de son adaptation *anime*) de *The Promised Neverland* ne cesse d'atteindre de nouveaux sommets : on peut donc maintenant afficher fièrement notre amour pour la série et ses personnages, en commençant par Emma, l'une des trois meilleures élèves de Grace Field House. On a hâte de voir si les prochaines sorties annoncent ses camarades de classe ! ■

OKKO ET LES FANTÔMES

Sortie : 03/04 **Éditeur :** AB Video

Okko, de son vrai nom Seki Oriko, travaille avec sa grand-mère à l'auberge familiale. Mais Okko est loin d'être une petite fille comme les autres : elle peut interagir avec les fantômes. Un joli film émouvant qu'on peut maintenant voir et revoir chez soi. ■

© Good Smile Compagny
D.R.

NE PAS RATER

6 - 7 AVRIL
Facts
Gand, Belgique
facts.be

13 - 14 AVRIL
Mang'Azur
Toulon (83)
www.mangazur.fr

19 - 22 AVRIL
Polymanga
Montreux, Suisse
www.polymanga.com

MIRAÏ, MA PETITE SŒUR

Sortie : 26/04 **Éditeur :** @Anime

Le dernier film de Mamoru Hosoda arrive enfin chez nous, et qui plus est avec un très beau coffret ! Les coffrets collectors (dont un exclusivement vendu par la Fnac) contiennent des cartes exclusives, un livret, l'affiche du film (version japonaise), le DVD, le Blu-ray et un DVD bonus ! La version Fnac quant à elle contient, en plus, la bande originale du film. Une vraie pépite à ne pas rater, au prix de 39,99 €.
Bien entendu, le film sera également disponible en version simple (compter 20 €). ■

FAIRY TAIL: 100 YEARS QUEST

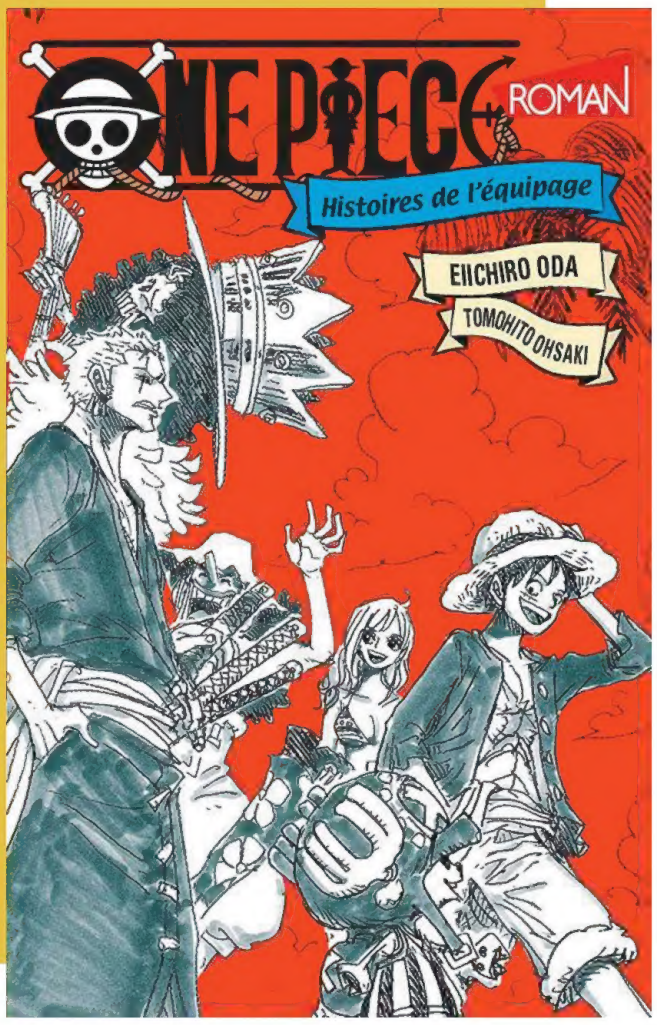
Sortie : 13/03 **Éditeur :** Pika

Fairy Tail, ce n'est pas fini ! Retrouvez Natsu, Lucy, Happy et leurs compagnons dans ce *spin-off*... annoncé comme la suite directe du manga (63 volumes, disponibles chez Pika) ! Nouveaux personnages et nouvelles aventures vous attendent sur un continent inconnu. Hiro Mashima est aux commandes du scénario et du story-board de *Fairy Tail: 100 Years Quest*, avec Atsuo Ueda aux dessins. ■

ONE PIECE : HISTOIRES DE L'ÉQUIPAGE

Sortie : 03/04 **Éditeur :** Glénat

On n'a jamais trop de *One Piece* chez soi ! Pour vous qui avez aimé les *One Piece Magazine*, cette fois c'est un roman, estampillé *Histoires de l'équipage*, qui mouille au port Glénat. L'occasion de découvrir neuf nouvelles (dont six totalement inédites), toutes consacrées à Luffy et ses acolytes... mais vu au travers de personnages « lambda » (frères soldats, ivrognes, jeune apprentie archéologue etc.). Au prix de 6,90 €, vous aurez aussi droit à une illustration exclusive du *mangaka*. ■



couverture provisoire

4 - 5 MAI
Japan Touch Haru
Chassieu (69)
japantouch-haru.com

31 MAI - 2 JUIN
Open de France - Sabre Laser
Paris (13e)
https://bit.ly/2NTdhZQ

4 - 7 JUILLET
Japan Expo
Villepinte (93)
www.japan-expo-paris.com

GOD EATER 3

AH! MY GOD(DESS)

Alors que les précédents épisodes étaient développés pour consoles portables avant d'être éventuellement portés sur consoles de salon, *God Eater 3* est pensé directement pour PS4 et PC. De quoi rivaliser avec son principal concurrent, le raz-de-marée *Monster Hunter World* ?

Pa Ming CHIU

Après une première cinématique qui pose bien l'ambiance (on n'est pas là pour rigoler), on commence par créer son personnage, en choisissant son sexe et son apparence. Comme d'habitude, cela permet de s'identifier davantage à lui et de le moduler facilement au fil de l'aventure. En contrepartie, cela rend notre avatar muet lors des scènes de dialogue et son background est moins poussé. Mais c'est un moindre mal vu le genre auquel on a affaire ici, à savoir un *action-RPG* tirant largement sur le *hack'n'slash*.

GOD EATER™3 & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Sortie : 08/02/2019 **Plateformes :** PS4/PC
Nb de joueurs : 1 à 8 **Développeur :** Bandai Namco/ Marvelous First **Éditeur :** Bandai Namco **PEGI :** 12

> « IL EST POSSIBLE DE JOUER EN COOPÉRATION POUR SE SORTIR DES SITUATIONS LES PLUS DIFFICILES

Premier constat une fois dans le jeu : c'est graphiquement plus avenant que les anciens épisodes. On n'est pas non plus dans les standards d'un jeu AAA (notamment les décors, moins soignés que les personnages et les armes) mais on sent bien que ce n'est plus une simple adaptation HD d'un jeu PSP ou PS Vita. Côté DA, le style gothique ne fera pas l'unanimité mais ravira les nombreux amateurs du genre.
Pour ce qui est de la jouabilité, le néophyte peut être rassuré. Il sera bien pris par la main, les premières chasses faisant office de tutoriel détaillé. Il est également possible de jouer en coopération pour se sortir des situations les plus difficiles. À l'instar de *Monster Hunter World*, la volonté de toucher cette fois un plus grand public est manifeste. Par contre, on peut regretter quelques soucis d'ergonomie auxquels il faudra s'habituer pour bien profiter des subtilités du *gameplay*.

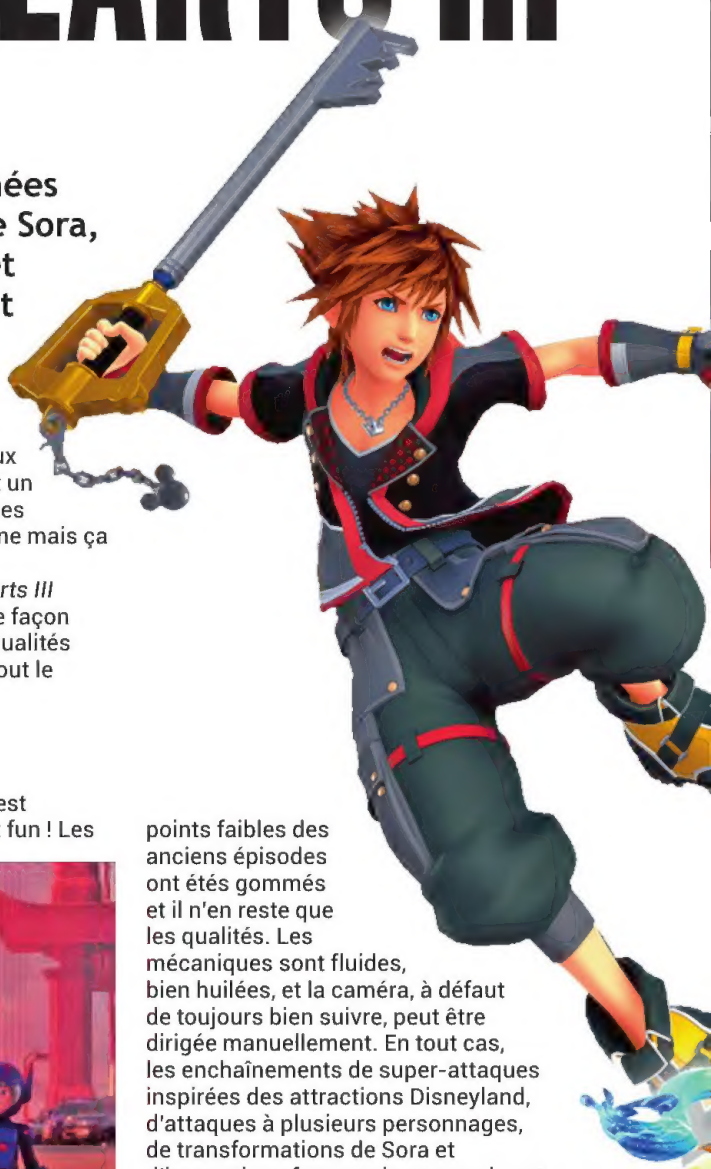
Émancipation

Mais contrairement à *Monster Hunter, God Eater* est moins porté sur l'exploration et ses zones de combat réduites sont techniquement plus à considérer comme des arènes. Ce troisième épisode ne déroge pas à la règle. Le but est de se concentrer ici sur les combats. Le *gameplay* suivant cette ligne directrice, il est moins question de *farming* que dans la série de Capcom, et le *stuff* s'obtient plus facilement et rapidement.
L'ambiance n'a pas grand-chose à voir non plus. *God Eater* propose un monde post-apocalyptique, particulièrement désespéré et met davantage l'accent sur le *lore*, l'histoire et de charismatiques personnages. La narration pêche malheureusement par un léger souci de rythme mais rien de traumatisant non plus.
En fin de compte, malgré leurs points communs évidents, la comparaison si souvent faite avec *Monster Hunter* n'a pas forcément de sens. *God Eater 3* confirme la forte identité de la licence, et malgré quelques petits défauts, s'impose non pas comme un *challenger* à *Monster Hunter World* mais comme une autre possibilité. ■

KINGDOM HEARTS III

En avoir le cœur net

Il est enfin là ! Après plus d'une dizaine d'années d'attente, le troisième volet des aventures de Sora, Donald et Dingo est enfin disponible sur PS4 et Xbox One. Bien que le terme « troisième volet principal » soit plus juste, car la licence n'a pas manqué d'épisodes annexes. Pa Ming CHIU



Ces différentes déclinaisons sur consoles portables, voire sur mobile, n'en sont pourtant pas moins essentielles pour bien comprendre toute l'histoire complexe de *Kingdom Hearts*. Les retardataires, ou celles et ceux qui ont besoin de se rafraîchir la mémoire, peuvent toujours s'attaquer à la compilation *Kingdom Hearts HD I.5 + II.5 ReMIX* qui est presque exhaustive avec ses six jeux (il ne manque que les *Kingdom Hearts Union χ* sortis sur navigateur web et mobile) ou lire les différents livres à ce sujet. À noter toutefois que Square Enix a quand même pensé aux nouveaux venus en intégrant un mode résumé. Ce n'est pas des plus digestes sous cette forme mais ça a le mérite d'exister.
Se lancer dans *Kingdom Hearts III* sans ce bagage sera de toute façon frustrant, même si d'autres qualités font que le jeu peut plaire à tout le monde.

Un jeu généreux

La jouabilité en premier lieu est particulièrement nerveuse et fun ! Les points faibles des anciens épisodes ont étés gommés et il n'en reste que les qualités. Les mécaniques sont fluides, bien huilées, et la caméra, à défaut de toujours bien suivre, peut être dirigée manuellement. En tout cas, les enchaînements de super-attaques inspirées des attractions Disneyland, d'attaques à plusieurs personnages, de transformations de Sora et d'invocations font que le spectacle est permanent !
Chaque monde Disney, en plus d'offrir une haute dose de *fan service*, propose surtout des expériences réellement différentes les unes des autres. Bien qu'inégales, on ne peut qu'apprécier la

Titre original : Kingdom Hearts III
Genre : Action-RPG **Studio :** Square Enix
Éditeur : Square Enix **Support :** PS4/Xbox One

variété du *gameplay* et des ambiances proposées.
Pas très long en ligne droite (entre 30 et 35 heures), le jeu propose aussi beaucoup d'activités annexes pour qui veut prendre son temps : trouver tous les emblèmes pour avoir la fin secrète, débloquer tous les objets Gummi ou atteindre le niveau pour affronter le boss caché représente un sacré paquet d'heures supplémentaires.

[illegible]

C'est finalement sur la narration que le bât blesse. Celle des mondes Disney verse souvent dans l'incohérence et certains raccourcis sont un peu trop violents. Même en connaissant les œuvres d'origine, il est parfois difficile de suivre. Il en est de même pour la méta-histoire, toujours passionnante et délicieusement onirique, mais dont la narration cumule les effets répétitifs (notamment les *deus ex machina*) et les détours pas toujours utiles.
Pourtant, l'émotion est bel et bien au rendez-vous, et les divers sous-textes sur l'amitié, l'amour, la dualité ou le fait de grandir sont toujours touchants. Une dose d'humanisme naïf et de romantisme absolu, d'autant plus nécessaire de nos jours ! ■

Kingdom Hearts © Disney © Disney - Pixar. Developed by SQUARE ENIX

> “ KH III fait honneur à la licence et se hisse sans mal dans le panthéon des action-RPG.

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES **ET RECEVEZ DES CADEAUX !**

- ❑ Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand (1 an) au prix de 53 € au lieu de 59,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 65 €) et un cadeau surprise.
- ❑ Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 20 € au lieu de 23,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 26 €) et un cadeau surprise.
- ❑ Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 73 € au lieu de 83,30 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 85 €) et deux suprises en cadeau.
- ❑ Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand (1 an) + 2 mooks en collaboration Ynnis/Animeland au prix de 74 € au lieu de 84,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 86 €) et deux suprises en cadeau.
- ❑ Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) + 2 mooks en collaboration Ynnis/Animeland au prix de 90 € au lieu de 104,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 102 €) et deux suprises en cadeau.

Pour tout paiement par carte bancaire nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne

Envoyez ce bon accompagné de votre règlement à

Par prélèvement (offre 6 ou 10 numéros) : en cochant cette case, votre règlement sera fractionné en 2 fois sans frais. Votre abonnement démarrera dès réception de votre règlement et du premier numéro à paraître

Veuillez remplir vos coordonnées le plus lisiblement possible en majuscules

❑ M ❑ Mme Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal : ..... Ville ..... Pays .....

Date de naissance ..... Email .....

Règlement par chèque à l'ordre de : **AM Media Network**

XTRA53 – Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 01/06/2019
Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois

LES JEUX VIDÉO TIRÉS D'ANIME

L'animation aux manettes

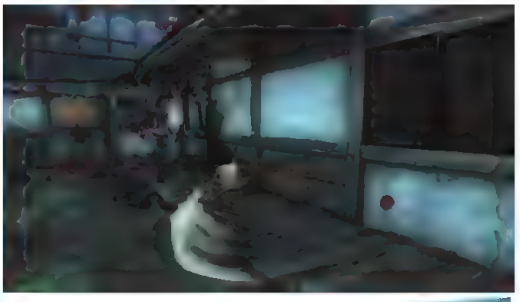
Les univers du jeu vidéo et de l'animation japonaise n'ont cessé de s'influencer. La rédaction d'*AnimeLand X-tra* dresse un petit inventaire des portages vidéoludiques d'*anime* (et non manga !) les plus mémorables. Ou pas.

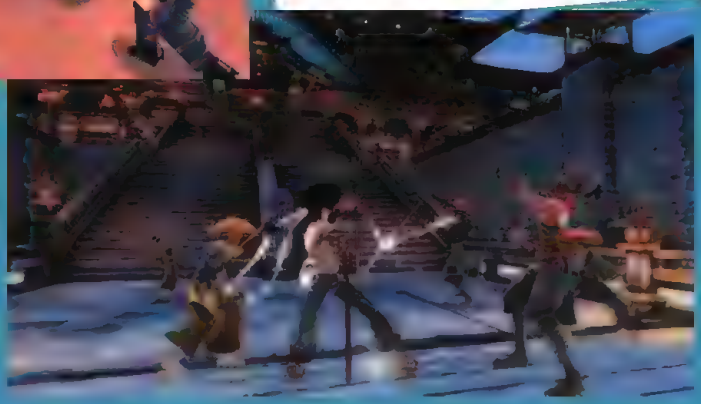
Bruno de la Cruz

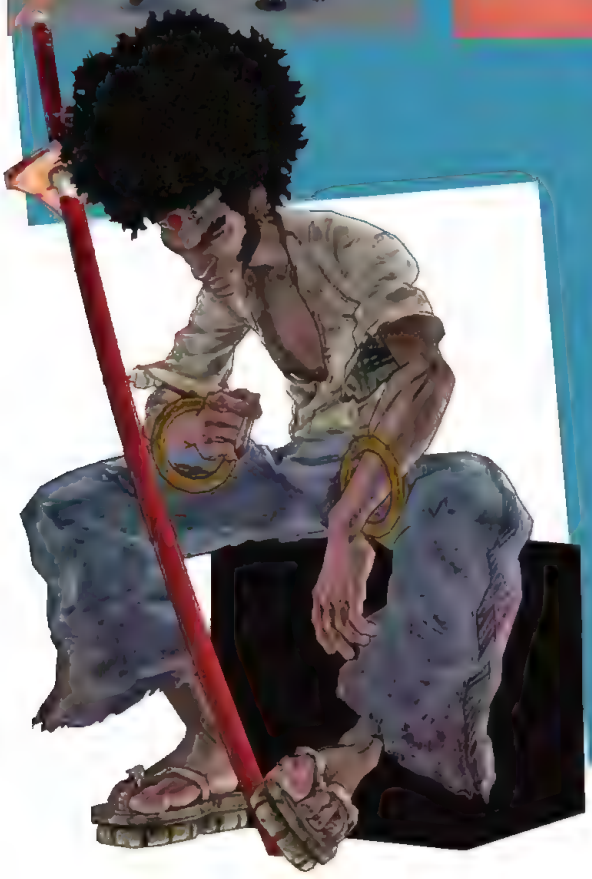
Si *Jump Force* réunit aujourd'hui les têtes de gondoles du *Weekly Shônen Jump* – anciennes et nouvelles – avec une distribution en France, l'Hexagone n'a pas toujours eu le plaisir de recevoir une version européenne des jeux tirés d'*anime*. Évidemment, ce constat ne prend pas en compte les licences mondiales que sont *Pokémon* ou encore *Dragon Ball* (et encore, même ces licences conservent des titres inédits chez nous). Regardons alors ailleurs, sans s'interdire de remonter le temps pour remettre en avant quelques reliques du passé.

Beat'em ALL

HOKUTO NO KEN: SEIKIMATSU KYÛSEISHU DENSETSU - PS1







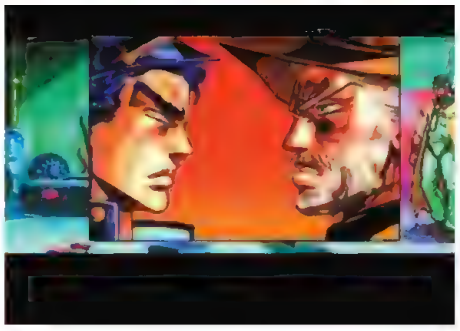
AFRO SAMURAI - PS3

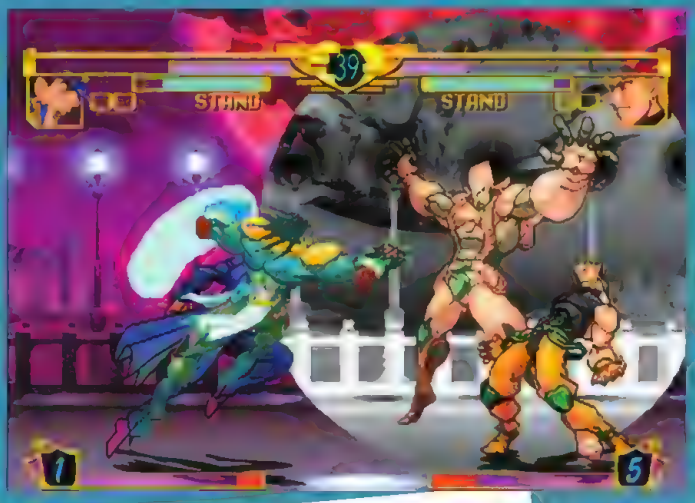
©DR

VERSUS FIGHTING

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE - PS1, DREAMCAST

Voici un merveilleux jeu de combat digne du chef d'œuvre d'Hirohiko Araki. Avec ses graphismes fins et ses décors aux animations soignées, le soft est un régal pour les yeux et un bonheur manette en main. Give bombe !





AVENTURE

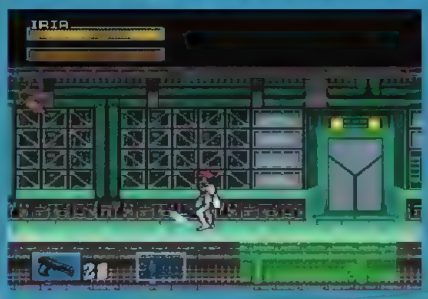
HAMTARO: HAM-HAM HEARTBREAK - GBA

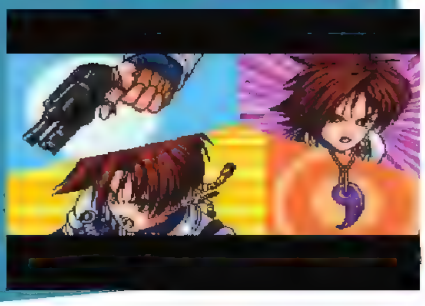
Hamtaro Ham-Ham Heartbreak est la dernière aventure de l'univers à grand succès de ces petits rongeurs adorés et tout mignons. Incarnez Hamtaro et ses amis. Les petites aventures sont récurrentes et sont parfois très prenantes, les petites quêtes et mini-jeux à compléter de notre hamster nous feront craquer en boucle !

LITTLE WITCH ACADEMIA - PS4

Développé par A-Plus, une équipe en charge du jeu sur la série Little Witch Academia est plutôt joli mais pas toujours très intéressant, la faute à des phases de combat répétitives. Dommage car la bande-son et le côté « quotidien à Poudlard » sont appréciables.

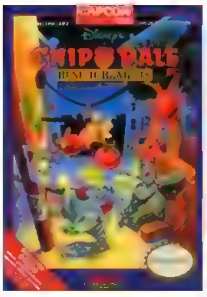
Hyper Iria – Super Nintendo

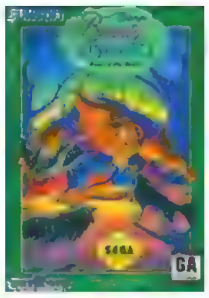




Disney

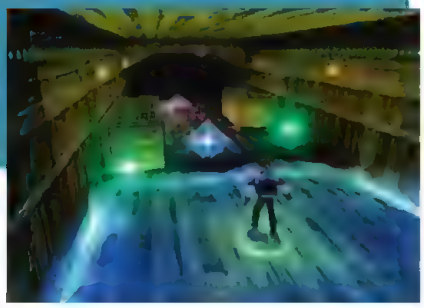
Il fut un temps, à l'époque des consoles 8 bits, où les films estampillés Disney avaient donné vie à de formidables adaptations. Il est impossible de goûter aux joies du catalogue Super Nintendo sans se faire une petite partie du *Roi lion* et ses tableaux tout colorés ou encore d'*Aladdin* avec l'agilité de son héros, la roue du génie et ses phases de tapis volant.





RPG

Orphen – PS2



Les anime... dans les jeux vidéo !

Cela se fait malheureusement de moins en moins, mais il fut un temps où les séquences introductives des jeux vidéo étaient de formidables courts métrages animés. Prenez le temps d'admirer les *openings* de *Dragon Ball: Final Bout*, *Psychic Force* (interprété par Hironobu Kageyama) et bien sûr *Chrono Trigger*.

©DR

LES JEUX CROSSOVER SHÔNEN JUMP

Kamehameha vs Gomu Gomu !

Quoi de plus jubilatoire que de voir tous ses personnages favoris se mettre sur la caboche alors qu'ils sont issus d'univers différents ? Pourtant, l'orgie de licences ne garantit pas forcément l'éclate... Petit point sur les *crossovers* du Jump !

Philippe Bunel

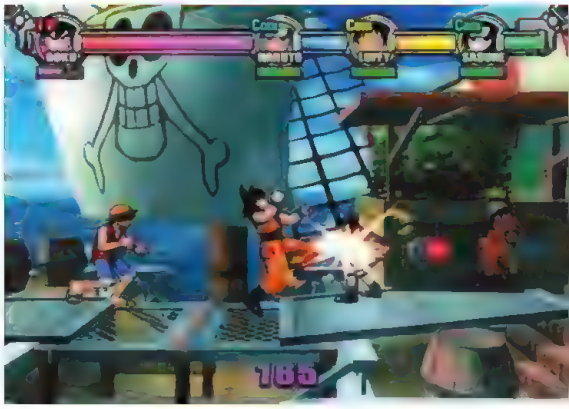
Des RPG...

En 1988, le *Weekly Shônen Jump* fête ses 20 ans avec le jeu Bandai *Famicom Jump:Hero Retsuden*, qui rebondit sur la sortie de *Final Fantasy* pour regrouper dans un *RPG* les grandes vedettes du magazine (Ryô Saeba, Gokû, Jojo...). Trois ans plus tard, *Famicom Jump II: Saikyô no Shichinin* s'offre des graphismes plus poussés et des environnements différents en fonction du personnage sélectionné. En 1993, les héros se retrouvent dans *Cult Jump* sur Game Boy, où le joueur est éprouvé par des questions à choix multiples pour pouvoir progresser. Et pendant que les licences se déclinent indépendamment, les *crossovers Jump* marquent une pause de plus de 10 ans !

...aux smashs !

En 2005, le retour des héros se fait en fanfare sur Nintendo DS ! Avec son concept croisé entre *Super Smash Bros.* et *Marvel vs. Capcom*, *Jump Super Stars* fait s'affronter 160 personnages (puis 300 dans la version *Ultimate* de 2006), qu'ils soient jouables ou soutiens. Les joueurs (jusqu'à 4) passent d'un univers à l'autre en créant des combinaisons d'équipes (decks) avec des combattants aux attaques évolutives. *Gameplay* excellent, jeu complet : le meilleur *crossover* du *Jump*, et de très loin !

L'ère des Smashs est lancée ! En 2006, *Battle Stadium D.O.N* (PS2, GameCube) croise les univers *Dragon Ball*, *One Piece* et *Naruto* en suivant le modèle de *Super Smash Bros. Melee*. Puis en 2014, *J-Stars Victory VS* (exclusivité PlayStation) fait s'affronter les héros dans des environnements 3D. Cocorico, ce jeu est le premier à sortir dans l'Hexagone ! Deux titres anecdotiques, mais tout de même divertissants (*fan service* oblige), comme *Jump Force* d'ailleurs... ■



DR

Sortie : 15/02 ■ Plateformes : PS4/Xbox One/PC
■ Nb de joueurs : 1-2 ■ Développeur : Spike Chunsoft
■ Éditeur : Bandai Namco ■ PEGI : 12

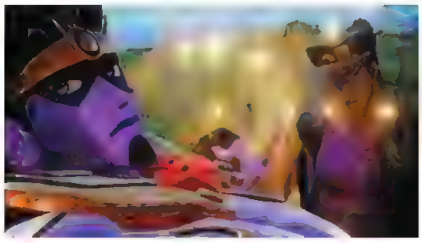
JUMP FORCE

Le fan service ne suffit pas toujours

Dernier *crossover* en date entre les héros du *Shônen Jump*, *Jump Force* fait saliver avec son casting de luxe mais trébuche un peu sur la réalisation technique. On s'interroge aussi sur certains choix étranges en matière de contenu.

Pa Ming CHIU

Malheureusement, *Jump Force* date déjà sur le plan visuel. Certaines animations sont raides et les décors s'avèrent inégaux. Mais c'est surtout sur le plan de la direction artistique que le bât blesse. C'est souvent trop chargé et les textures réalistes ne fonctionnent pas pour tous les personnages. On note aussi un scénario prétexte, mal rythmé et plus laborieux à suivre qu'autre chose. On se serait volontiers passé de cette partie...



Sauvé par le gong

En revanche, rien à redire sur le choix des personnages ! Entre ceux de *DBZ*, *My Hero Academia*, *Naruto*, *Bleach* ou *One Piece*, difficile de faire la fine bouche. On ne peut que saluer aussi la présence d'icônes plus anciennes comme Ken de *Hokuto no Ken*, Ryô Saeba, Kenshin ou encore les personnages de *Yû Yû Hakusho* et de *Saint Seiya*.

La variété des coups spéciaux suffit à rendre chaque combattant unique et donne envie de tous les essayer. Pour ce qui est de la prise en main, on reste dans l'accessible et le tout public.

Le *gameplay* et les sensations ne manquent pas de rappeler les *Naruto: Ultimate Ninja Storm* par exemple. Le principe de faire des matchs 3vs3 et la possibilité de switcher entre ses personnages en cours de combat évoque le système de *Dragon Ball FighterZ*. Rien de bien nouveau donc, mais ça reste très efficace et le grand spectacle est au rendez-vous. Et mine de rien, il y a quand même une belle marge de progression possible, ne serait-ce qu'avec les combos de switchs. ■

> « La variété des coups spéciaux suffit à rendre chaque combattant unique »

©J-JUMP 50th Anniversary
Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc

Ses premiers pas, ses frères d'armes, son style et ses obsessions.
Une analyse passionnée de ce qui fait l'essence de ses films.

POUR TOUT SAVOIR SUR MAMORU HOSODA, FIGURE DE PROUE DU CINÉMA D'ANIMATION.

YNNIS EDITIONS

AnimeLand

DÉJÀ DISPONIBLE.

YNNIS-ED.TIONS

YNNIS-EDITIONS.FR

■ **Titre original :** *My Roommate is a Cat* ■ **Format :** 12 x 24 min
■ **Réalisation :** Kaoru Suzuki ■ **Diffuseur :** Crunchyroll

ACTION
COMÉDIE ■■■■
DRAME ■■
FANTASTIQUE
ROMANCE ■■
SUSPENSE

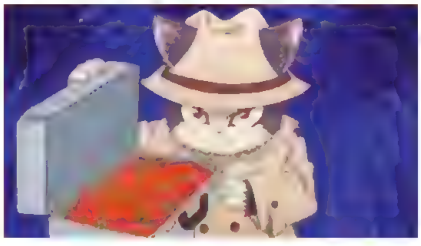
ON AIME OU PAS :
- ↗ Tout doux, tout mignon
- ↗ Les chats, ces maîtres du monde
- ↗ Plus intelligent que drôle
- ↗ Haru
- ↘ Pas toujours joli

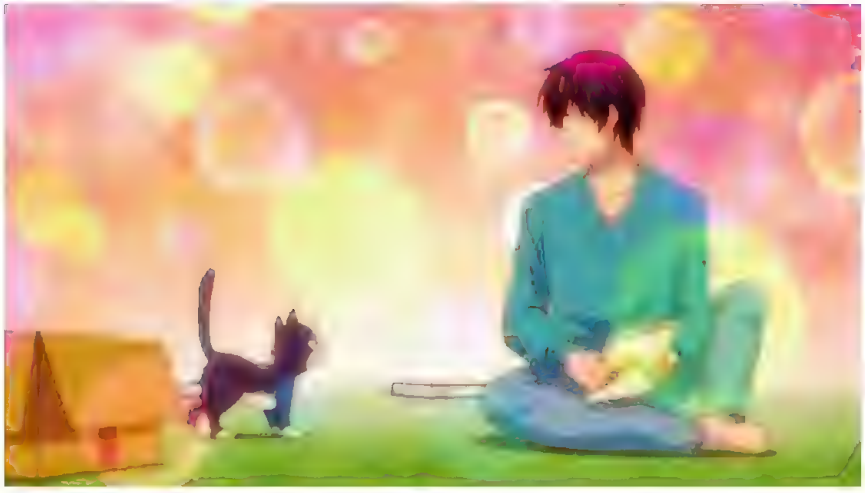
MY ROOMMATE IS A CAT

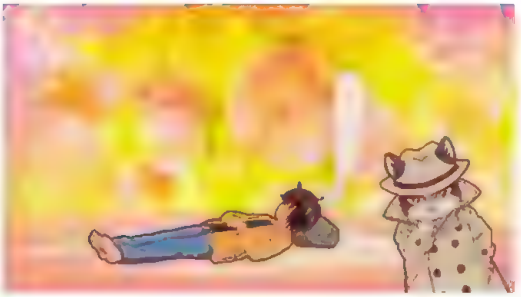
OBLIGÉ DE CRAQUER

Avec un chat comme protagoniste d'un *anime*, la rédaction d'*AnimeLand X-tra* est déjà conquise. Mais au-delà de ça, la série proposée chez Crunchyroll est bien plus intelligente qu'une simple comédie.

Bruno de la Cruz







Subaru Mikazuki est un romancier aussi apprécié que discret. Il faut dire que le garçon peine à se mêler socialement aux autres. Tout a commencé quand, tout petit, quelqu'un l'a spoilé sur une œuvre qu'il était en train de lire ! Depuis, Subaru ne sort qu'en cas de nécessité, comme lorsqu'il doit rencontrer son éditeur pour parler de ses prochains livres. Le destin de Subaru croise alors celui d'un tout petit chat dodu. Ou plutôt une féline, qu'il baptise hâtivement Haru (laquelle croit que ce mot signifie « à table ! »).

VIS MA VIE D'ESCLAVE DE CHAT

Toute personne vivant avec un chat se retrouvera forcément dans l'*anime*. Si l'animal recueilli par Subaru est tout mignon, il lui fait vivre un quotidien bien connu : s'affaler sur son ordinateur, miauler devant la moindre porte fermée, râler contre une gamelle vide… De petites saynètes qui font sourire et dénotent un certain vécu. Sous cette couche humoristique se cache néanmoins une histoire d'amitié où chaque personnage voit en l'autre le meilleur moyen de rompre la solitude, de soigner ses blessures et d'avancer. Si bien que la hiérarchie entre humain et chat est rompue tant l'animal est une source de bien (physique et moral) pour le fragile Subaru.

Finalement, *My Roommate is a Cat* n'est pas la série la plus spectaculaire, mais elle offre des épisodes légers, frais et pleins d'enseignements sur la relation entre humain et animal. Un vrai *feel good* de l'année que l'on doit à la réalisatrice Kaoru Suzuki, ex-membre du studio Madhouse. ■

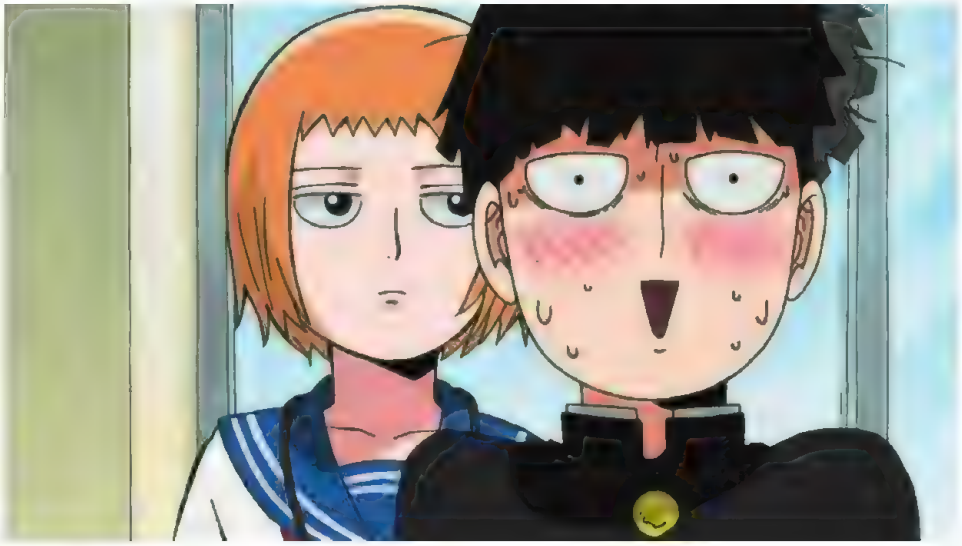
©MNATS-K/AS-J/TXT&JVA/COMIC PO_AR.S-Hizaire COMM TTEF

MOB PSYCHO 100

Le chef-d'œuvre de 2019

Qui peut s'asseoir à la table des *anime* et dire qu'il est meilleur que *Mob Psycho 100* ? *Mob Psycho 100 II*, évidemment ! Avec la suite des aventures de Mob, l'année 2019 a déjà trouvé sa reine en matière d'animation.

Bruno de la Cruz



C'est une évidence, il vous faut regarder la première saison de *Mob Psycho 100* pour apprécier la deuxième saison. Si vous êtes un lecteur ou une lectrice assidue d'*AnimeLand X-tra*, alors vous savez tout le bien que l'on pense de cette adaptation du manga de ONE. Encore une fois, le studio Bones (*My Hero Academia*) livre un travail fantastique, exprimant les délirantes idées de l'auteur par le prisme d'une réalisation soignée digne des meilleurs.
Pour resituer rapidement le propos : Mob est un collégien réservé, introverti, doté de capacités sensorielles exceptionnelles qu'il ne peut plus contrôler quand ses émotions le submergent. Il est accompagné de Reigen, un médium charlatan qui

©ONE Shogakukan Mob Psycho 100 Project 2019

> La saison 2 de Mob Psycho 100 réserve son lot de spectacles incroyables !

n'hésite pas à se servir du petit Mob pour boucler ses missions d'exorcisme.

Mob alone ?

On peut dire que cet acte deux est celui de l'émancipation pour Mob. Désormais, notre collégien favori n'hésite pas à exprimer ses sentiments et à contaminer les personnes autour de lui. C'est d'ailleurs le ton donné par le tout premier épisode, avec une fille qui se ment à elle-même pour plaire à son entourage. Plus tard, Mob veut devenir président du conseil des étudiants pour séduire l'élue de son cœur, remet en cause les directives de Reigen (jusqu'à s'en détacher) et commence à prendre la mesure de la force qui sommeille en lui. Des choix qui n'oublient pas l'humour typique de *Mob*, entre ridicule hilarant et exposition de la légendaire timidité de son héros. Certains passages sont jouissifs, comme dans l'épisode 2 où les combats prennent la forme d'un versus *made in Street Fighter*, ou encore lorsque Mob parvient à éradiquer la Dame Blanche. S'il la bat, ce n'est pas via ses pouvoirs, mais par son ignorance : il est tellement loin des ragots (et donc de la vie de groupe) que Mob n'a absolument pas peur d'elle. L'humour laisse aussi la place à des moments plus tristounets, comme l'épisode 6 proposant une parenthèse sur Reigen et sa vie jonchée de petits boulots.

Si cette saison 2 propose une entrée en matière un poil plus douce que la précédente, elle réserve son lot de spectacles incroyables. L'épisode 5 fait d'ores et déjà partie des meilleurs moments de l'année. Un petit bijou réalisé par l'animateur et réalisateur taïwanais Go Hakuyu. Ce dernier avait déjà fait parler de lui via le mémorable épisode 22 de la série *Fate/Apocrypha*. Pour ce cinquième épisode, il nous en met plein les yeux avec une animation débridée et variée comme rarement sur un format TV. Un spectacle inoubliable qu'il a dû boucler avant d'aller faire son service militaire au pays !
Bref, trêve de palabres, mettez-vous à *Mob* si ce n'est déjà fait ! ■

THE RISING OF THE SHIELD HERO

Pas facile d'être un héros

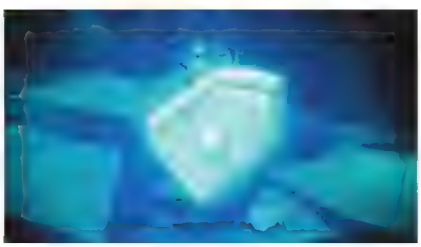
Avec l'avalanche de titres de type *isekai* qui déferle France, il n'est pas surprenant de voir l'adaptation d'un des plus célèbres d'entre eux arriver chez nous. Son nom : *The Rising of the Shield Hero*, et c'est sur Crunchyroll.

Bruno de la Cruz

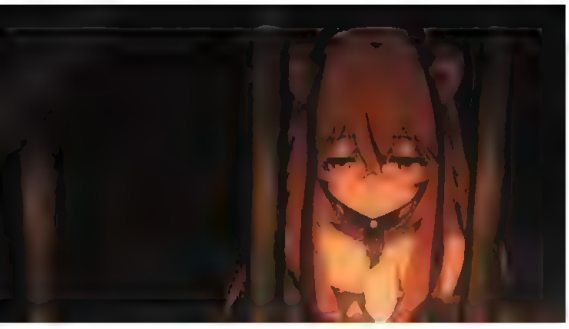
Comment survivre dans un monde fantastique peuplé de monstres et de guerriers avec, comme arme, un bouclier ? C'est pourtant le défi que doit relever Naofumi, jeune homme envoyé dans un univers d'*heroic fantasy* qui lui en fait voir de dures. En effet, si Naofumi est d'abord perçu comme un héros - tout comme les autres garçons ayant fait le voyage - pour contrer une catastrophe, il est vite accusé par le peuple et se retrouve avec l'opinion publique contre lui. Résultat, avec son faible bouclier et une esclave mi-humaine achetée à bas prix, il va devoir se frayer un chemin.

La revanche de Naofumi

C'est un fait appréciable, notre « héros » n'est pas épargné par le sort. Haï par le peuple, presque banni par le roi, Naofumi connaît un début d'aventure désenchanté. Un contre-pied très agréable par rapport aux séries classiques de *fantasy*. Ici, on suivrait presque la revanche

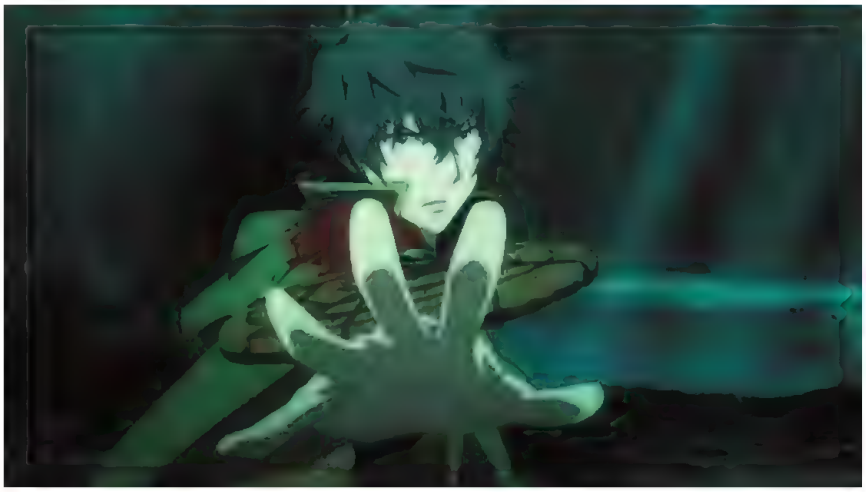


©2019 Aneko Yusagi, KADOKAWA Shield Hero production committee



d'un homme rongé par la haine de l'injustice, et on s'attache à ce qu'il obtienne réparation. Il doit encaisser avant d'attaquer, une approche qui fait écho avec son arme, le bouclier. C'est parce que Naofumi accuse les pires difficultés à s'adapter à son environnement qu'on a de l'empathie pour lui (rappelant les débuts de Subaru dans *Re:Zero*), et que l'univers de *The Rising of the Shield Hero* paraît plus « réaliste » et consistant. Les habitants n'hésitent pas à accuser le héros de viol ou d'esclavagisme. Les personnages secondaires, voire la population, ne font pas office de simple cadre, mais jouent un rôle dans les péripéties. Plusieurs personnages croisés sont interpellés par la présence à ses côtés d'une orpheline. On est loin d'un simple décor factice. Le récit exploite donc à merveille les codes d'un jeu de rôles (*level up*, développement de techniques, quêtes…) tout en confrontant son héros à un monde qui ne subit pas son évolution, bien au contraire. Le bouclier en est un autre exemple, puisque l'exploitation de son potentiel demande une contrepartie importante. Autant

> « UN CONTRE-PIED TRÈS AGRÉABLE PAR RAPPORT AUX SÉRIES CLASSIQUES DE FANTASY.



d'atouts qui sont bien accompagnés par des scènes d'action convaincantes et une avancée rapide de l'intrigue.

Concernant la production, il faut avouer que *The Rising of the Shield Hero* n'est pas la plus belle série de la saison. Néanmoins, on peut souligner la régularité de l'animation - très correcte - et le dessin en général. Après avoir émerveillé le public sur l'adaptation de *Made in Abyss*, le studio Kinema Citrus pond une série un peu moins impressionnante. À mi-chemin, on retiendra quelques jolis combats, et surtout les compositions musicales du compositeur australien Kevin Penkin. Ce talent, remarqué à 18 ans par un certain Nobuo Uematsu, livre des ambiances s'accordant parfaitement avec les enjeux grandissants de la série. ■

THE PROMISED NEVERLAND

L'HORREUR FASCINANTE

En 2018, soit 2 ans après sa sortie au Japon, *The Promised Neverland* bouleversait la France grâce à son concept torturé. Disponible sur Wakanim, son adaptation animée relève-t-elle le défi de conserver le haut niveau de qualité technique et scénaristique du manga ?

Philippe Bunel

Il fait bon vivre à l'orphelinat Grace Field. Entourés de leurs petits frères et sœurs, Emma, Norman et Ray s'épanouissent sous l'attention pleine de tendresse de « Maman », qui s'occupe de tous ces orphelins avant qu'ils ne trouvent une famille. Cette vie idyllique bascule lorsqu'ils découvrent l'abominable réalité qui se cache derrière la façade de cette institution ! S'en échapper devient une question de vie ou de mort !

UNE AMBIANCE À DOUBLE TRANCHANT

Sous ses airs de série lumineuse et apaisante se cache le titre le plus sordide de ces dernières années ! Là où l'*anime* frappe fort, c'est dans son atmosphère oppressante, où chaque scène maintient la tension grâce à un montage tiré au cordeau. Impossible de rester de marbre face aux plans très courts qui viennent accentuer le malaise, montrant que quelque chose cloche, alors qu'en apparence tout va bien. Le spectateur est complètement happé par un mélange habile de suspens et d'horreur, au point qu'il ne voit pas le temps passer. Chaque

© KAJISHIRA POSUKA DEMIZUSHUE SHIRATHE PROMISED NEVERLAND COMMITTEE

■ **Titre original :** *The Promised Neverland* ■ **Format :** 12 x 24 min
■ **Réalisation :** Mamoru Kanbe ■ **Diffusion :** Wakanim

ACTION	■■■
COMÉDIE	■
DRAME	■■■■■
FANTASTIQUE	■■■■■
ROMANCE	■
SUSPENSE	■■■■■

ON AIME OU PAS :
↗ Des dessins somptueux
↗ Une animation haut de gamme
↗ Une ambiance sordide exquise
↗ Un suspens haletant
↘ Une 3D parfois maladroite

> **« Là où l'anime frappe fort, c'est dans son atmosphère oppressante. »**

semaine, nous crions « *C'est déjà fini ? Vite la suite !* » Et pour éviter toute perte de rythme, l'*anime* occulte certains passages du manga, parfois efficacement en évitant certaines redites, et parfois avec peu de subtilité… La sœur Krone, par exemple, est dans le manga un personnage très stratégique avec bien plus de profondeur que dans la série, où elle est réduite à l'état de frénétique opportuniste. Vu le succès du titre et sa force scénaristique, un format plus long que 13 épisodes aurait été préférable. Mais peut-être que la série n'aurait pas eu ce haut niveau de qualité technique…

PARI GRAPHIQUE RÉUSSI !

Difficile de reprocher quoi que ce soit à l'*anime* d'un point de vue visuel. À la rigueur, quelques insertions infographiques maladroites, et encore, l'intégration 2D/3D est très correcte. Le magnifique *chara design* est fidèle au style du manga et les décors sont vraiment somptueux. Quant à l'animation, chapeau bas à l'équipe du studio CloverWorks (*Persona 5*, *Darling in the Franxx*) qui arrive à mouvoir différemment les nombreux personnages en fonction de leur caractère. L'immersion dans cet orphelinat/ferme est d'autant plus grande, surtout que les différents inserts sur leurs expressions amplifient l'aspect traumatique.

The Promised Neverland est un titre fabuleusement lugubre. Et si une deuxième saison ne sort pas très vite, il va falloir envoyer nos « gilets jaunes » au Japon pour accélérer le mouvement ! Vous l'aurez compris, *AnimeLand X-tra* est fan ! Et quiconque verra l'*anime* en premier se ruera sur le manga par la suite ! ■

OVERLORD III

La suprématie du dieu (mort-)vivant

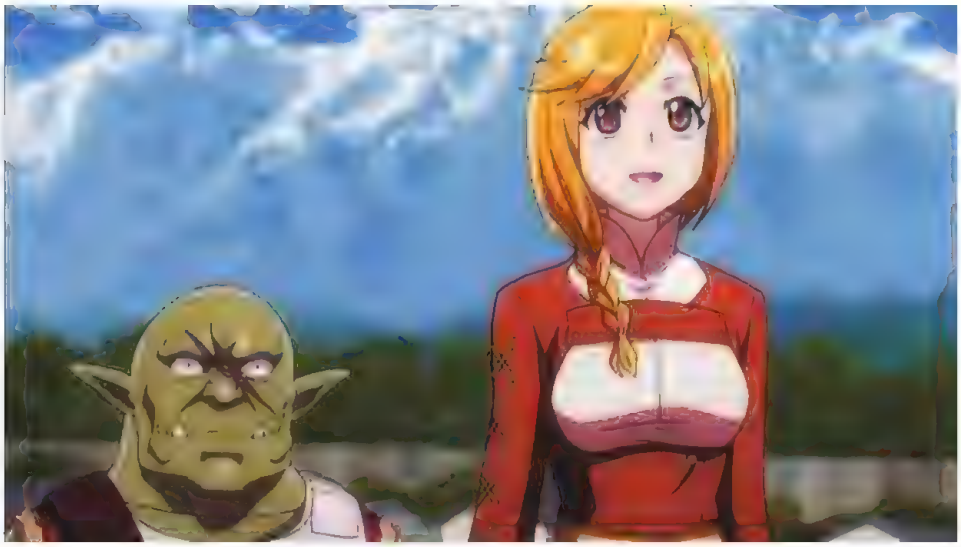
L'horreur aux portes du monde des humains : voilà ce que promet la saison 3 d'*Overlord* ! Disponible sur ADN, l'*anime* suit les volumes 7 à 9 du célèbre roman de Kugane Maruyama (So-bin aux dessins). Place à la *dark fantasy* !

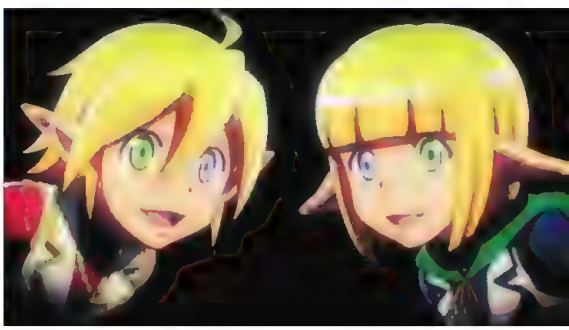
Philippe Bunel

Alors qu'une jeune femme, Enri Emmot, devient la matriarche d'un village où cohabitent humains et gobelins, le nom de Ainz Ooal Gown résonne dans tous les royaumes comme une figure mythique. C'est l'heure pour le seigneur de la tombe de Nazarick de se dévoiler au monde des humains, s'imposant à eux grâce son pouvoir magique colossal et ses généraux surpuissants.

Sauron au subjectif

Overlord est le haut de l'abondant panier des séries *isekai*, soit ces œuvres qui dépeignent le voyage fantastique d'une personne de notre





©Kugane Maruyama, PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION/OVERLORD3PARTNERS

> **OVERLORD EST LE HAUT DE L'ABONDANT PANIER DES SÉRIES ISEKAI**

monde dans un environnement parallèle. Et au sein même du *isekai*, le concept de l'enfermement dans un jeu vidéo fait désormais loi (*Log Horizon*, *SAO*...). Mais *Overlord* est unique en son genre puisque le titre décrit le parcours d'un joueur enfermé dans un avatar de mort-vivant machiavélique. Vu comme un sauveur par certains ou comme un démon conquérant par d'autres, Ainz Ooal Gown place ses pions tout au long des saisons pour pouvoir mettre en place son plan de domination. À l'instar de *Game of Thrones*, le spectateur est constamment plongé dans de nouvelles expositions de personnages, mais cette troisième saison fait se connecter les différentes histoires ! Grâce aux nombreux points de vue, *Overlord* offre ainsi l'impression de suivre la progression de l'effroyable antagoniste d'un récit fantastique, comme si le joueur/protagoniste était peu à peu dépossédé de sa morale liée au monde réel.

DU MIÈVRE AU MACABRE

Dans sa première partie, la saison 3 suit les évènements du huitième roman, soit l'arc scénaristique d'Enri Emmot, qui est assez mou du genou entre ses villageois (humains et monstres) gentillets et le trop-plein de bons sentiments qui cassent le rythme. Dans sa deuxième moitié, les tomes 7 et 9 sont à l'honneur. Et là, l'addiction est de nouveau assurée tant les occupants de Nazarick s'affichent aux yeux de tous, notamment Ainz Ooal Gown qui s'invite dans une guerre annuelle qui n'a plus rien de la bataille anecdotique habituelle. Grisante et dynamique, cette partie offre des épisodes vraiment somptueux, comme le septième où l'horreur sordide vient s'abattre sur des groupes de guerriers. Finalement, *Overlord* est une version grand public de *Berserk*, avec les codes vidéoludiques du *MMORPG* en plus. Bien sûr, si épique soit la fin, elle n'est qu'un *climax* parmi d'autres dans la saga, qui compte à ce jour 13 romans. De quoi créer une quatrième saison bien remplie ! Mais ce qu'il faut désormais à Ainz, c'est un obstacle digne de lui, soit un ennemi qui puisse rivaliser avec sa puissance. Après tout, nous ne savons toujours pas qui a manipulé Shalltear dans la saison 1, ni s'il y a bien d'autres joueurs/créateurs également bloqués dans le jeu. ■

DRAGON BALL SUPER : BROLY

L'affrontement démentiel

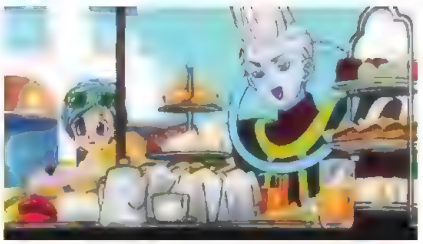
Le film *shônen nekketsu* le plus attendu de la décennie arrive dans les salles françaises le 13 mars ! Échauffez bien vos rétines, Gokû et Végéta affrontent de nouveau l'effroyable Broly dans un défouloir monumental qui fera date !

Philippe Bunel

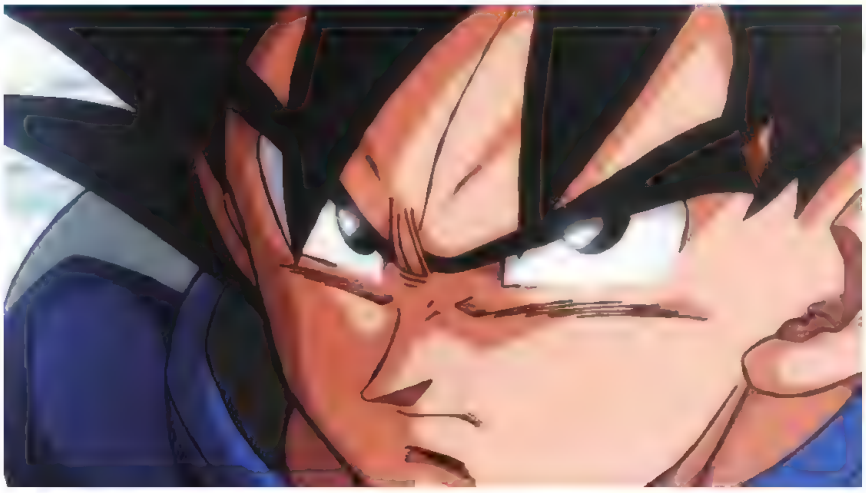
Quelque temps après le Tournoi du Pouvoir, le vaisseau de Freezer refait surface sur la Terre. Le tyran est alors accompagné d'un vieux Saiyan, Paragus, et du fils de ce dernier, Broly. Portés par la vengeance, Freezer et Paragus envoient Broly affronter Gokû et Végéta. Les héros sont loin d'imaginer l'immensité de la puissance de leur adversaire…

Du déjà-vu…

Dans sa première partie, *DBSB* tente de raccrocher tous les wagons des prémisses de *Dragon Ball* via un long flash-back, que ce soit l'intronisation de Freezer par son père face au peuple Saiyan, la naissance de Gokû ou la destruction de la planète Végéta. L'intention est louable et le récit est très fluide, mais un constat évident s'impose : ça n'invente rien ! Le film s'accroche alors à sa dimension nostalgique pour chatouiller les vieux fans tout en ouvrant ses bras aux plus jeunes, qui sont principalement

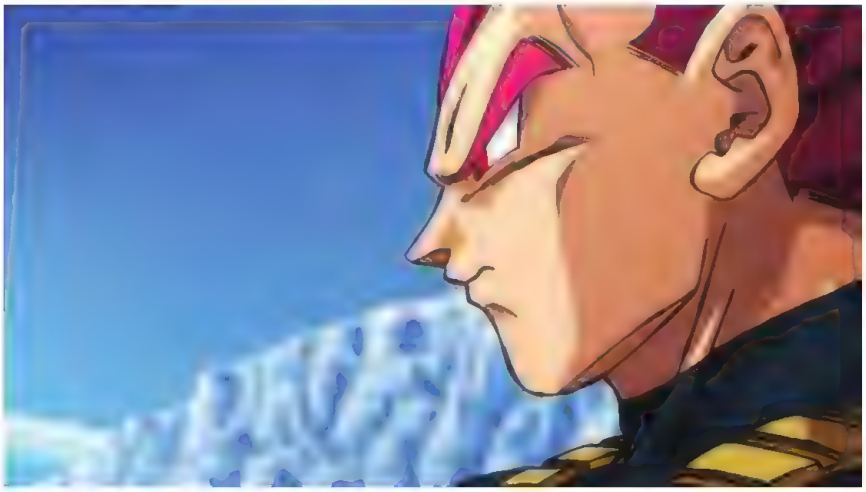


©BIRD STUDIO/SHUEISHA, FUNIMATION
©2018 DRAGON BALL SUPER Movie Production Committee



connectés à *Dragon Ball Super*. Le concept de *DBSB* est simple : il fait table rase des films précédents (trilogie *Broly*, *Le Père de Son Gokû*, *Fusions*...) pour rendre les personnages canons, tout en s'appropriant leurs idées. L'originalité s'en trouve sacrifiée. Même Broly n'offre aucune nouveauté digne de ce nom : le Saiyan légendaire ne brille plus que par sa puissance sans limite, à défaut d'une combinaison de terreur et d'invincibilité qui résonnait dans le film original. Et pour tenir en haleine le spectateur, l'histoire base son rythme sur la multitude de transformations colorées : overdose assurée ! Notons tout de même les savoureuses touches d'humour d'Akira Toriyama, qui rappellent combien *Dragon Ball* est avant tout une comédie d'action avec de la baston !

> « Le spectateur est rivé à son fauteuil tout le long du combat titanesque.

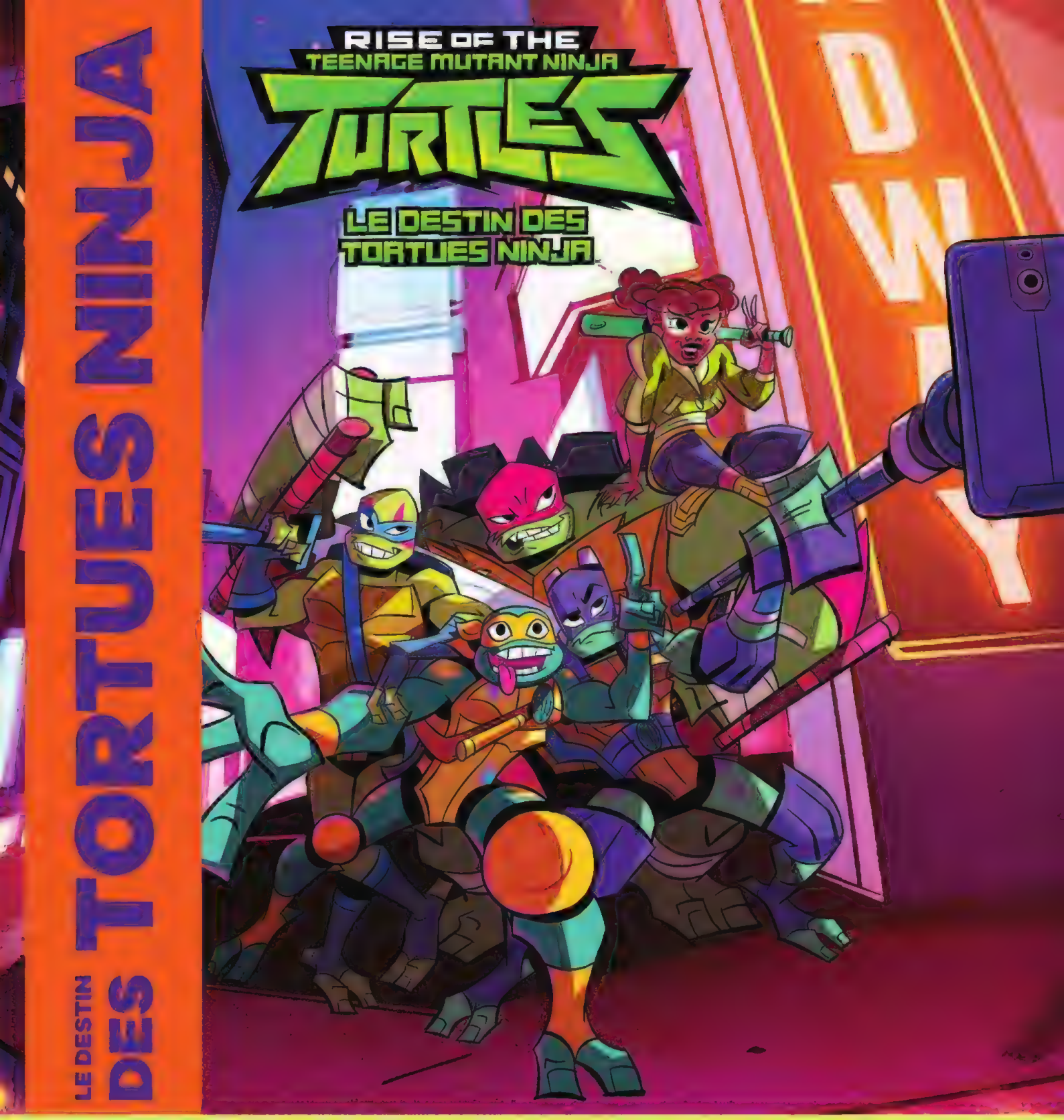


...au jamais-vu !

L'écart stylistique avec la série *DBS* est très important, le long métrage s'offrant des graphismes épurés, rafraîchissants et une mise en scène survitaminée. Par exemple, les séquences aériennes sont hallucinantes, renforcées par de nombreux mouvements de caméra ambitieux (mention spéciale au plan séquence en vue subjective). Aussi osé qu'innovant !

Le réalisateur Tatsuya Nagamine (*One Piece: Z*) a laissé une grande liberté à ses animateurs, ce qui fait que le film est constitué d'une multitude de scènes anthologiques, où l'animation ne s'impose aucune limite ! Le rythme est détonant, le spectateur est rivé à son fauteuil tout le long du combat titanesque qui fait s'opposer Broly à Gokû, Végéta ou même Gogéta ! Le palpitant est fortement sollicité, mais le manque d'enjeux rend cet effort technique assez vain.

Néanmoins, il fallait bien un moment unique et jouissif d'animation pour que Broly et Gogéta s'intègrent dans la trame officielle de la saga ! ■



4 HÉROS VENUS DES ÉGOUTS DE NEW-YORK !

ÉPISODES INÉDITS – TOUS LES SAMEDIS À 8H15

nickelodeon

NICKELODEON.FR

© 2019 Viacom Overseas Holdings C.V. © 2019 Viacom International Inc Tous droits réservés.

En exclusivité sur CANAL 157 numericable CANAL 205

EMMA

THE PROMISED NEVERLAND

PERSONNAGE

NARA

LIEU

DANMACHI

ANIME

MIRAÏ, MA PETITE SŒUR

FILM

NARA

Située près de Kyôto sur l'île de Honshû, Nara est célèbre pour ces cerfs sika (*shika* en japonais). Selon une légende du sanctuaire Kasuga, le dieu du tonnerre Takemikazuchi serait arrivé à Nara sur le dos d'un *shika* blanc. Son but : protéger Heijô-kyô, la nouvelle capitale impériale en reconstruction. Pour rencontrer ces animaux sacrés, rendez-vous au Parc de Nara. La ville n'est pas réputée que pour ses cerfs. C'est également une mine de biens culturels. Le temple Tôdai-ji mérite le détour rien que pour admirer le pavillon en bois le plus important du monde, le Daibutsu-den, sans oublier le plus grand Bouddha du Japon. Après toute cette marche riche en découvertes, n'hésitez pas à goûter les *kaki no kazushi* (sushi enroulé dans une feuille de kaki) !

EMMA

THE PROMISED NEVERLAND

IDENTITÉ

- **Âge :** 11 ans
- **Numéro d'identification :** 63194
- **Points forts :** son agilité et son endurance
- **Son rêve :** monter sur le dos d'une girafe

HISTOIRE

Emma est une jeune fille enjouée. Elle vit des jours tranquilles à l'orphelinat Grace Field House aux côtés de ses frères et sœurs, avec Isabella, sa tendre « maman ». Son quotidien paisible prend fin lorsqu'elle apprend la vérité. Derrière son masque de mère aimante, Isabella dirige en réalité une ferme. Les enfants de l'orphelinat sont du bétail, destinés à nourrir de monstrueuses créatures. Considérée comme un mets de qualité grâce à sa grande intelligence, Emma est prête à tout pour défendre les siens, quitte à se mettre dans des situations dangereuses. Avec l'aide de Norman et Ray, le trio va mettre au point un plan d'évasion, mais le temps est compté...

MIRAÏ, MA PETITE SŒUR

FORMAT

- **Réalisation :** Mamoru Hosoda
- **Studio :** Chizu
- **Durée :** 1 h 40
- **Année de production :** 2018

Kun, un petit garçon de 4 ans, coule des jours heureux jusqu'à ce qu'un événement vienne bouleverser son quotidien : l'arrivée de Miraï, sa petite sœur. Désormais, il n'est plus le centre d'attention, c'est le nourrisson qui accapare ses parents. Cette étiquette de grand frère ne lui plaît pas du tout. Jaloux, Kun oscille entre les caprices et les crises, mais rien n'y fait. Sous le coup de la colère, il fonce dans le jardin. Au milieu se trouve un grand arbre bien particulier. En une fraction de seconde, Kun se retrouve dans un monde où le passé et le futur se croisent. Il va alors faire la rencontre de la Miraï du futur, mais pas seulement...

DANMACHI

FORMAT

- **Réalisation :** Yamakawa Yoshiki
- **Studio :** J.C. Staff
- **Diffusion :** Netflix et Wakanim
- **Année de production :** 2015

HISTOIRE

Bell Cranel, un aventurier novice, a reçu les bienfaits de la déesse Hestia. Il rêve de secourir une demoiselle en détresse et, par là même, trouver l'amour. Un jour, il décide de partir à la conquête d'un donjon. Au cours de sa quête, il se retrouve en bien mauvaise posture face à un minotaure. Lui qui souhaitait sauver une jeune fille, il se retrouve dans la situation inverse : quelqu'un doit venir l'aider. Par chance, une grande épéiste de l'emblématique Loki Familia, Aiz Wallenstein, le sauve des griffes du minotaure. Bell tombe sous le charme de la belle aventurière. Le jeune homme comprend alors que pour être digne de rester auprès d'elle, il va devoir redoubler d'efforts.

ASTRA
LOST IN SPACE

Kenta SHINOHARA

AnimeLand X-tra

16
www.pegi.info

NE PEUT ÊTRE VENDU / NOT FOR SALE
GOD EATER™3&©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

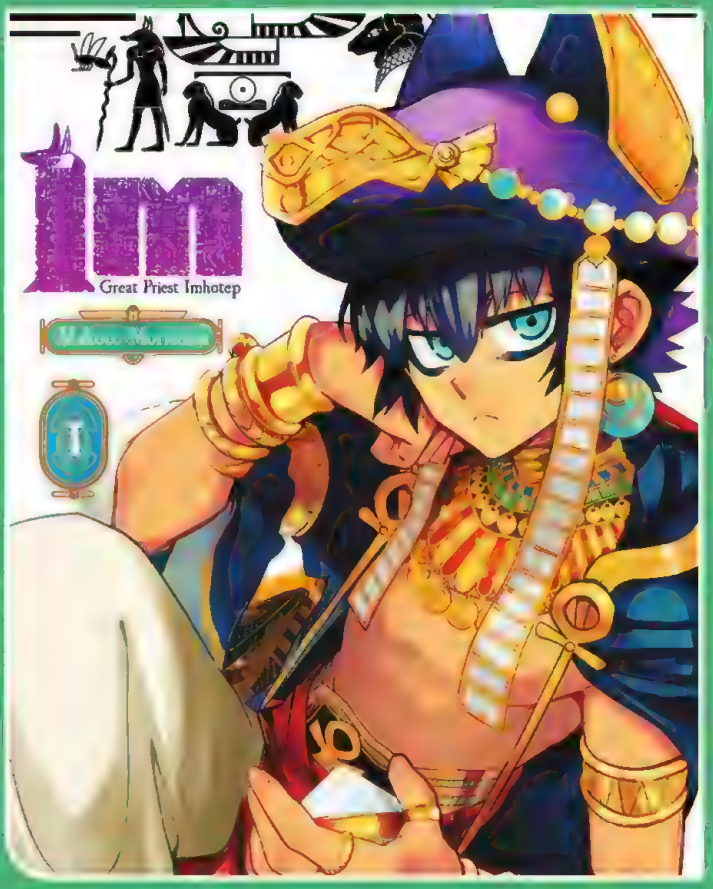
BANDAI NAMCO Entertainment

KAMOME SHIRAHAMA

PERSONNALITÉ

IM - GREAT PRIEST IMHOTEP

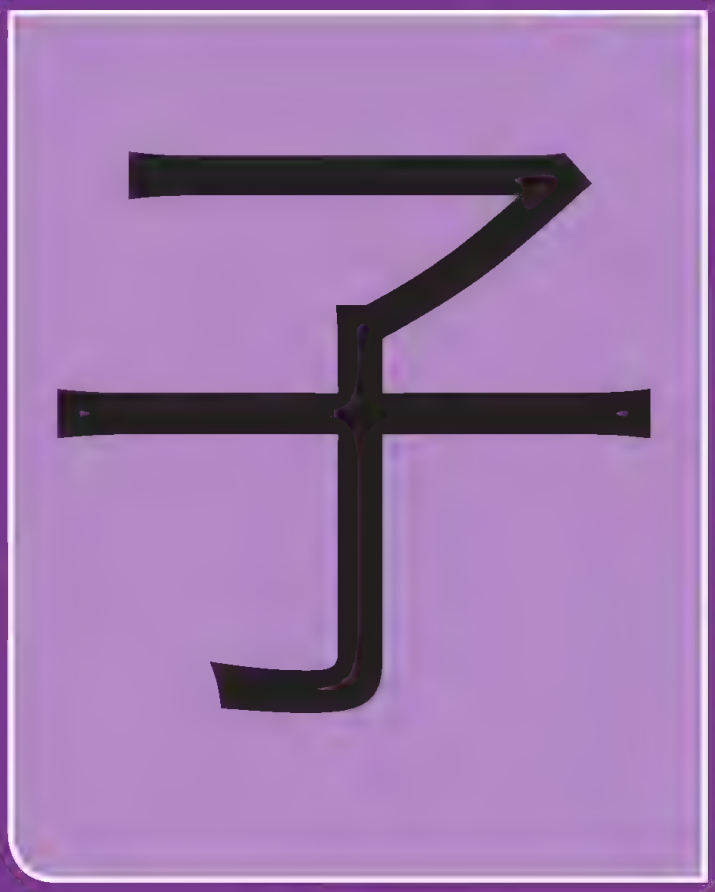
MANGA



KO

(ENFANT)

VOCABULAIRE



DAICHI MIURA

MUSIQUE

IM - GREAT PRIEST IMHOTEP

INFORMATIONS

- **Auteur :** Makoto Morishita
- **Nbre de tomes :** 11 (série terminée)
- **Éditeur :** Ki-oon

L'HISTOIRE

Difficile de se faire des amis quand personne ne souhaite s'approcher de vous. C'est le cas de la jeune Hinome, confrontée à des bruits de couloir. Au moindre mot qui sort de sa bouche, elle libère une nuée de flammes dévastatrice. Seulement, les rumeurs sur l'enfant maudite se révèlent vraies. Et pour cause, Hinome est touchée par la malédiction d'un Magai, un faux dieu. Ces êtres sèment le malheur depuis des millénaires. Le temps presse et le seul à pouvoir les éradiquer, c'est Imhotep, un prêtre scellé depuis 3 000 ans. Nourrissant une haine profonde pour ces créatures, Imhotep, déclare la chasse aux Magai ouverte ! L'heure de la rédemption a sonné. Première cible, le démon d'Hinome.

KAMOME SHIRAHAMA

Fruit de l'union d'un père designer et d'une mère passionnée de peinture, Kamome Shirahama s'intéresse très vite à l'art. Le métier de *mangaka* étant loin d'être une voie pour son futur, elle préfère se consacrer à ses études. Une fois son diplôme des Beaux-Arts en poche, la jeune fille souhaite travailler dans le design, mais sans idée réellement définie. À cette période, elle lit pas mal de mangas. En découvrant le métier, Kanome décide de se lancer grâce aux œuvres de Bikke. À côté, elle dessine des couvertures et des illustrations pour Marvel, DC Comics et *Star Wars*. Ces productions lui ont permis de se faire un nom à travers le monde. Avec *L'Atelier des sorciers*, la *mangaka* a envoûté les lecteurs par son histoire et ses planches grouillant de détails.

DAICHI MIURA

Daichi Miura fait son entrée dans le monde de la musique à tout juste 9 ans. L'enfant épate le public avec ses prouesses vocales et ses premiers pas de danse. Par la suite, il intègre le groupe Folder qu'il quitte en 2000, en raison de sa voix qui commence à muer. Après une légère pause musicale, Daichi souhaite revenir sur le devant de la scène, mais en tant qu'artiste solo. En 2005, le chanteur concrétise son projet avec son single *Keep It Goin' On*. Il débute dans la japanime avec l'*ending* de *Parasite*. Aujourd'hui, il s'attaque au film *Dragon Ball Super : Broly* avec son titre *Blizzard*. Véritable homme-orchestre, Daichi se charge d'écrire ses paroles, composer ses morceaux et, pour finir en beauté, créer ses propres chorégraphies, rien que ça !

KO

(ENFANT)

子 (se prononce *ko*) est un kanji très fréquent dans la vie de tous les jours, pour la simple et bonne raison qu'il désigne l'enfant, 子供 (*kodomo*). On le retrouve dans des mots comme chaton 子猫 (*koneko*), chiot 子犬 (*koinu*) ou encore berceuse 子守歌 (*komoriuta*). 子 peut se prononcer de trois manières différentes. La première (*on'yomi*) est *ko*, ensuite place à シ (*shi, kun'yomi*). On obtient alors l'héritier 嫡子 (*chakushi*) ou le disciple 弟子 (*deshi*). Moins courant, ce kanji peut se lire ス (*su*) comme avec l'État 様子 (*yôsu*). 子 forme des mots liés à l'enfant, ce qui est petit ou ce qui donne naissance, comme la graine 種子 (*shushi*). Bien sûr, pour désigner un petit bout de chou, on dira 女の子 (*onna no ko*) pour une fille et 男の子 (*otoko no ko*) pour un garçon.

KANJI 子

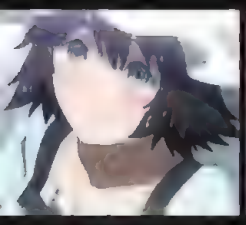
ON'YOMI こ

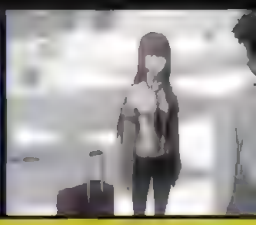
KUN'YOMI ス ou シ

Steins;Gate ELITE

シュタインズ・ゲート・エリート

There is no end though there is a start in space. — Infinity.
It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. — Finite.
Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.





DÉJÀ DISPONIBLE

Inclus STEINS;GATE
Linear Bounded Phenogram
(exclusivité PlayStation®4)

PS4

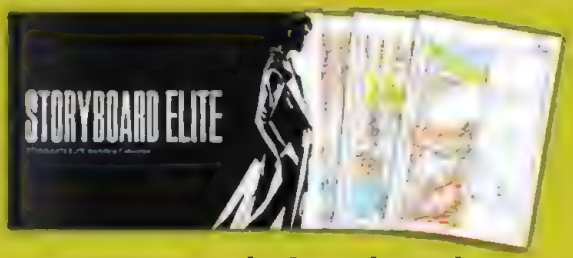
Inclus STEINS;GATE :
8-BIT ADV
(exclusivité Nintendo Switch™)

NINTENDO SWITCH

SPIKE CHUNSOFT MAGES. 5pb.

©MAGES./5pb./Chiyo St. Inc. ©2009 MAGES./5pb./Nitroplus STEINS;GATE Partners. STEINS;GATE is a trademark of MAGES./5pb./Nitroplus. ©Spike Chunsoft Co. Ltd. Developed by MAGES. Inc. Licensed to and Published by Ravenscourt. Ravenscourt is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. All trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Nintendo Switch and Joy-Cons are trademarks of Nintendo.

ÉDITION LIMITÉE



118 pages de Storyboard
par Kenichi Kawamura, réalisateur de l'anime STEINS; GATE 0 !

Poster exclusif en tissu
Visuel non contractuel, offre uniquement disponible avec les versions physiques.

16+
www.pegi.info

ASTRA LOST IN SPACE

VOYAGE AU BOUT DE L'UNIVERS

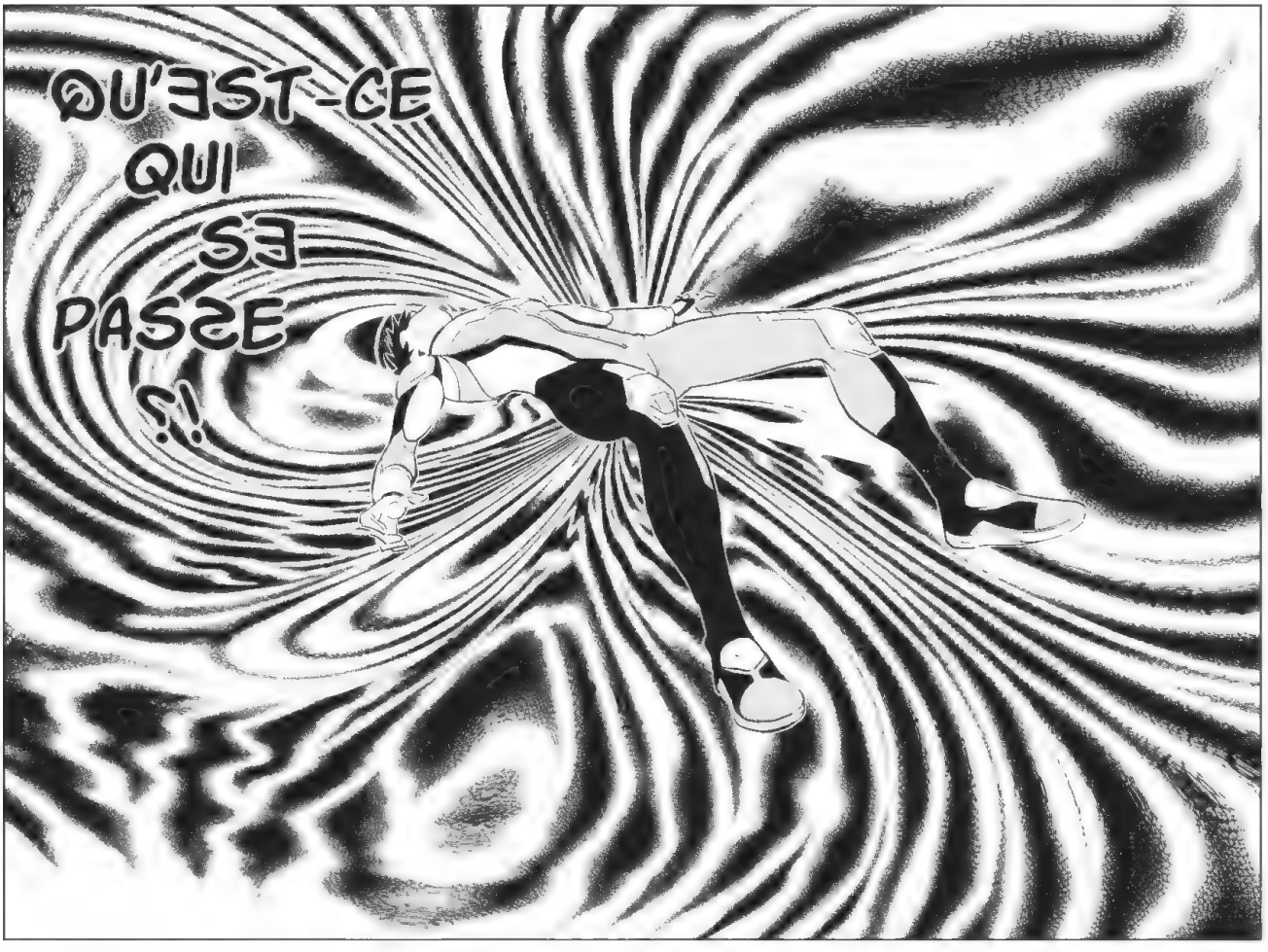
Non, *Edens Zero* (2018) de Hiro Mashima n'a pas lancé la mode du *shônen* spatial ! Prépublié dès 2016 au Japon, *Astra - Lost in space* de Kenta Shinohara (*Sket Dance*) est un manga de science-fiction dont le concept s'inspire du film et de la série *Perdus dans l'espace*.

Philippe Bunel

En 2063, le fougueux Kanata et la décalée Aries rejoignent sept autres camarades pour une mission spatiale dans le cadre de leur cursus scolaire.
Mais à peine sont-ils arrivés qu'une étrange sphère d'énergie projette le groupe à des années-lumière ! Perdus au beau milieu de l'espace, ils trouvent un vaisseau spatial qu'ils nomment Astra et tentent de revenir chez eux par tous les moyens !

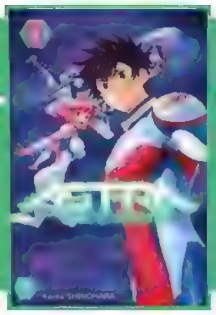
Classe verte sidérale

En mettant en scène des individus différents qui doivent se serrer les coudes pour survivre, *Astra - Lost in space* expose de nombreux personnages charismatiques assez clichés. La sensibilité de Shinohara vient alors faire la différence. Déjà, l'humour est constant, que ce soit en premier ou en arrière-plan. Les personnages ont tous des tics caractériels savoureux, comme Aries qui n'arrive pas à s'adapter aux



KANATA NO ASTRA © 2016 by Kenta Shinohara SHUEISHA inc. GRATUIT NE PEUT ÊTRE VENDU.

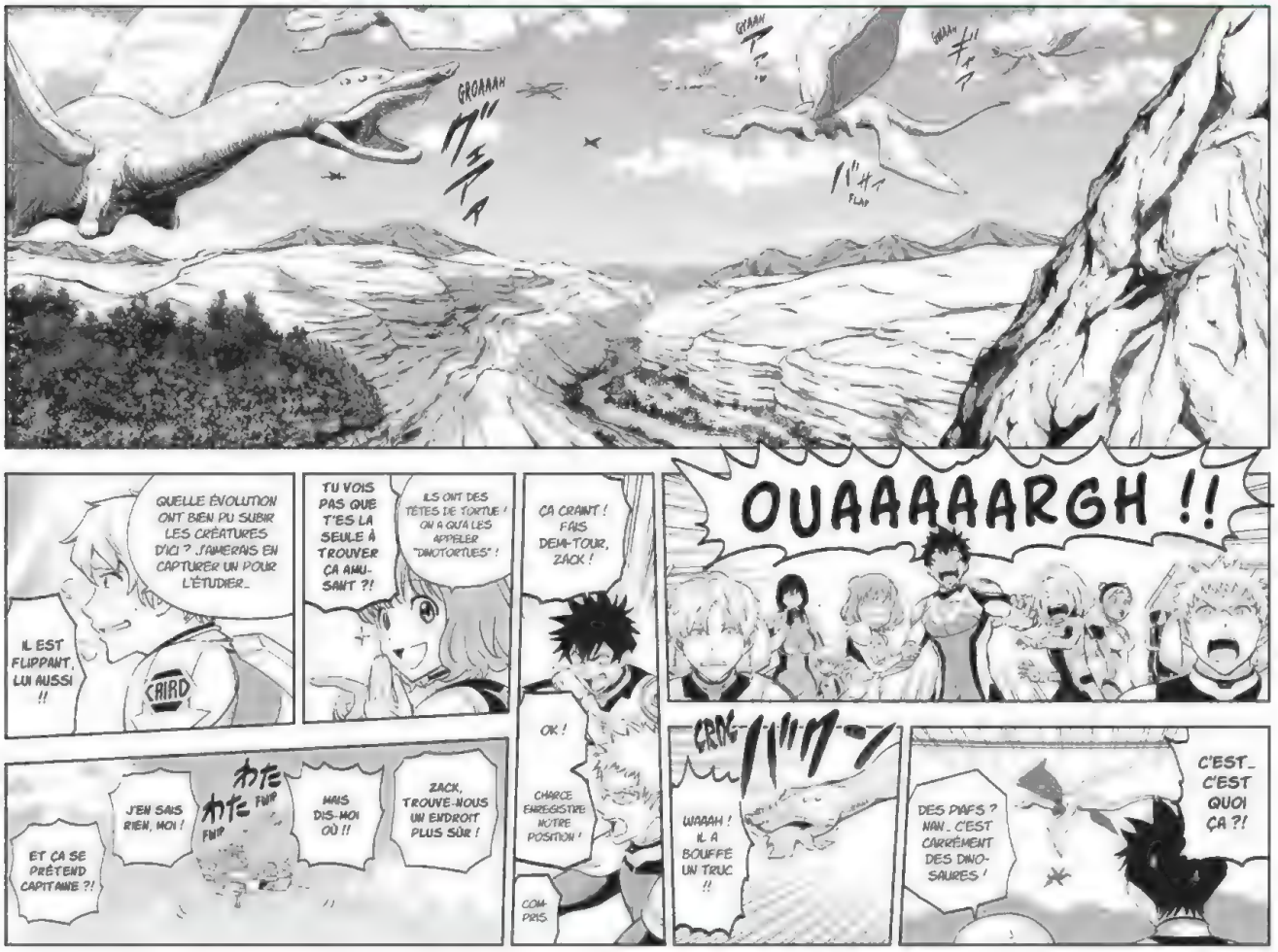
■ **Titre original :** *Kanata no Astra* ■ **Auteur :** Kenta Shinohara ■ **Nombres de tomes :** 1 en France, 5 au Japon (série terminée) ■ **Éditeur :** nobi nobi ! ■ **Date de sortie :** 20/03



ACTION	■■■■
COMÉDIE	■■■■
DRAME	■■
FANTASTIQUE	■■■■
ROMANCE	■
SUSPENSE	■■■■

ON AIME OU PAS :

- ↗ Des tics caractériels savoureux
- ↗ Un scénario bourré de mystères
- ↗ Des planches bien remplies
- ↗ Un space opera peu commun
- ↘ Le cahier des charges du *Jump*


GROAAAH
QUELLE ÉVOLUTION ONT BIEN PU SUBIR LES CRÉATURES D'ICI ? J'AIMERAIS EN CAPTURER UN POUR L'ÉTUDIER_
IL EST FLIPPANT, LUI AUSSI !!
CRIRD
TU VOIS PAS QUE T'ES LA SEULE À TROUVER ÇA AMUSANT ?!
ILS ONT DES TÊTES DE TORTUE ! ON A QU'À LES APPELER "DINOTORTUES" !
ÇA CRAINT ! FAIS DEMI-TOUR, ZACK !
OK !
CHARGE ENREGISTRE NOTRE POSITION !
COMPRIS.
OUAAAAARGH !!
ET ÇA SE PRÉTEND CAPITAINE ?!
J'EN SAIS RIEN, MOI !
FWIP
MAIS DIS-MOI OÙ !!
ZACK, TROUVE-NOUS UN ENDROIT PLUS SÛR !
CRAC
WAAAH ! IL A BOUFFÉ UN TRUC !!
DES PIAFS ? NAN_ C'EST CARRÉMENT DES DINOSAURES !
C'EST_ C'EST QUOI ÇA ?!

> **TRÈS COMPLET, LE PREMIER TOME EXPOSE AVEC BRIO CE NOUVEL UNIVERS.**

ambiances, ou le héros Kanata qui extériorise son *leadership* à grand renfort de discours truffés d'évidences. Enfin, chacun de ces étudiants à une spécialité qui permet au groupe/équipage d'être complémentaire (est-ce un hasard ?). Très complet, le premier tome expose avec brio ce nouvel univers en plus d'ajouter quelques indications techniques bienvenues entre deux chapitres. Bien sûr, le concept n'est pas novateur, mais il a le mérite de captiver grâce aux différents mystères qui s'installent progressivement. Espérons que la suite rimera avec originalité. En tout cas, nul doute qu'elle conservera un ton loufoque et que les révélations ne tarderont pas. En effet, la série s'est terminée avec son cinquième tome au Japon, de quoi narrer une histoire ni trop longue ni trop courte !

DES PLANCHES SIDÉRANTES

Avec ses planches fouillées, Shinohara offre un rythme détonant à son histoire. Loin d'être radin en tracés, le *mangaka* crée des décors omniprésents, aussi détaillés que variés, tout en peuplant ses cases d'un grand nombre de personnages ! Un tour de force qui va de pair avec le sujet de la cohabitation. Notons aussi des poses de personnages moins rigides que dans *Sket Dance*, bien que les deux titres soient très différents.

Astra - Lost in space est une excellente surprise ! Bonne nouvelle, le titre va avoir droit cette année à son adaptation animée par le studio Lerche (*Radiant*, *Minuscule*, *Assassination Classroom*). En attendant, ruez-vous sur le manga édité chez nobi nobi !, de quoi faire le plein de space opera décomplexé ! ■

Magus of the Library

Vers l'aventure et au-delà

Toshokan no Daimô-tachi © Mitsu Jam Kodansha Ltd

■ **Titre original :** *Toshokan no Daimajutsushi* ■ **Nombre de tomes :** 1 en France, 2 au Japon (en cours) ■ **Auteur :** Mitsu Izumi ■ **Editeur :** Ki-oon ■ **Date de sortie :** 07/03

ACTION ■■■
COMÉDIE ■
DRAME ■■■
FANTASTIQUE ■■■■
ROMANCE ■
SUSPENSE ■■

ON AIME OU PAS :
↗ L'amour des livres
↗ Kukuo !
↗ Le dessin fin et détaillé de Izumi
↘ Le design parfois trop *chibi* de Shio
↘ Un tome d'introduction

Dans le précédent numéro, on vous parlait d'une nouveauté Ki-oon à ne pas rater[1]. Dans un tout autre genre, il ne faut pas passer à côté de *Magus of the Library* : grâce à son univers foisonnant et son personnage principal attachant, la série promet de belles aventures !

Evan D.

À cause de ses oreilles pointues, Shio Fumis est maltraité par les autres enfants… et les adultes de son village, Amun. Pour s'échapper de la réalité qui l'entoure (extrêmement pauvres, sa sœur travaille dur pour leur permettre de vivre), le jeune garçon plonge sans retenue dans des récits se déroulant aux quatre coins du monde.

L'aventure au coin de la rue

Shio voudrait pouvoir passer ses journées à lire des récits d'aventure, mais c'est compliqué puisque le directeur de la bibliothèque de la ville ne veut pas le laisser entrer ni emprunter des livres. Le rêve de Shio n'est autre que de visiter la bibliothèque d'Afshak, réputée et reconnue pour contenir tous les livres ayant jamais existé !

Un jour, des Kahunas, des envoyées de cette fameuse bibliothèque centrale, arrivent au village et le monde que Shio connaît va changer à jamais. Il va alors se lier avec Sedona, l'une de ces envoyées.

> **« Magus of the Library est une véritable ode à la lecture. »**

« Protéger les livres…

… c'est tout simplement protéger le monde ! » Cet amour des livres que ressent le protagoniste est réellement contagieux. Eh oui, *Magus of the Library* est une véritable ode à la lecture. Les lecteurs n'auront qu'une envie eux aussi : découvrir de nouveaux mondes et de nouvelles histoires grâce au jeune héros ! Ce *shônen* atypique dépeint une ambiance particulière teintée de récits *fantasy*, d'aventures. C'est le début d'une quête initiatique pour Shio.

Et le dessin dans tout ça ?

Mitsu Izumi n'est pas une ou un *mangaka* inconnu chez nous[2]. On lui doit en effet *Ano Hana* (série courte en 3 volumes, disponible chez Panini) mais aussi *7th Garden* (série en 8 tomes, en pause actuellement, éditée chez Delcourt/Tonkam). Graphiquement, il n'y a pas grand chose à redire sur sa nouvelle série empreinte de l'ambiance des *Mille et Une Nuits* : si le côté parfois *chibi* des visages va en rebuter certains, dans l'ensemble le trait est beau, le dessin détaillé et fin. En plus, on a régulièrement droit à des doubles pages de toute beauté.

Shio le dit lui-même, « *un nouveau livre, c'est une porte sur l'inconnu* ». C'est également le cas lorsqu'on commence une nouvelle série ou un nouveau manga. Ce qu'il faut retenir de ce premier volume de *Magus of the Library* : un univers attrayant, des personnages courageux, de la magie et une soif infinie pour la lecture et l'aventure. Un début réellement prometteur - même s'il sert essentiellement de tome d'introduction - dont on espère une suite à la hauteur de nos attentes. ■

1. On parle bien sûr de *Beastars*, de Paru Itagaki.
2. Le mystère plane encore sur son identité…

BALLAD OPERA

DE LA TRAGICOMÉDIE ENTRE LES MAINS

L'éditeur Glénat met les petits plats dans les grands pour proposer le *seinen Ballad Opera*, le nouveau titre signé de la *mangaka* Akaza Samamiya. Au menu : une tragédie réunissant humains, anges, démons et *shinigami*.

Bruno de la Cruz

« *Cause du décès : mort par chat.* » C'est par cette phrase aussi improbable qu'hilarante que l'histoire de *Ballad Opera* offre un contrepoids au terrible destin de Haruto. Ce garçon a perdu toute sa famille dans un énorme incendie. Une tragédie suivie d'un trauma encore plus malheureux. Non seulement les siens ne sont plus, mais voilà que sa mémoire a effacé tout souvenir d'eux ! Ce drame, le garçon le supporte mal, se sentant particulièrement coupable de ne pas être ravagé par la tristesse. Mais, un jour, il est mortellement atteint par un lancer de chat. Cet animal est en fait un démon, accompagné d'un ange. Le duo propose un pacte à Haruto pour réparer leur erreur : devenir un *shinigami* et revenir en arrière. Haruto va alors devoir sauver des âmes perdues pour sauvegarder la sienne.

« ON EST MARQUÉ PAR LE TRAUMA DE HARUTO, PRIVÉ DE DEUIL.

BALLAD OPERA © Akaza SAMAMIYA 2017 KADOKAWA CORPORATION

T'AS PAS UNE CLAMP ?

Il est difficile d'ignorer les influences évidentes que la bibliographie des CLAMP a sur le travail d'Akaza Samamiya. Cela ne se ressent pas tellement dans le trait, mais plutôt grâce à l'ambiance à la fois poétique et dramatique aperçue dans la série *X*. N'allons pas plus loin, cette flatteuse comparaison ne fait pas de Samamiya une artiste sans inspiration, loin de là, mais permet de resituer cette dessinatrice douée et adepte des *yaoi*. *Ballad Opera* n'échappe pas aux passions de l'autrice et propose une galerie de beaux gosses relativement classique (le *tsundere*, le petit gars peu sûr de lui, l'excentrique…), mais la formule reste efficace car tout cela apparaît bien volontaire. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si le titre parle lui-même de tragicomédie, avec des personnages caricaturaux, capable d'un grand sang-froid au moment de punir un déviant, puis de craquer complètement face à un chat tout mignon. Néanmoins, on reste marqué par le trauma de Haruto, presque privé d'humanité, de deuil.

Enfin, il faut féliciter Glénat pour son travail d'édition. Cela commence par le très bel effet mat donné à cette classieuse couverture, passe par les bonus sous la jaquette, et cela se poursuit jusqu'aux nombreuses illustrations en couleurs conservées. Des pages permettant d'apprécier la maîtrise de l'aquarelle chez Akaza Samamiya.

En conclusion, *Ballad Opera* est un très joli *seinen* fantastique, parfois tiraillé entre son humour et sa dramaturgie, mais il saura satisfaire les lecteurs de *Bloody Mary*, précédente série de l'auteure et éditée en France chez Soleil. D'ailleurs, en postface, Akaza Samamiya précise que les deux séries sont vaguement reliées… ■

■ **Titre original :** *Slam Dunk* ■ **Nombre de tomes :** 20 (terminé)
■ **Auteur :** Takehiko Inoue ■ **Éditeur :** Kana ■ **Date de sortie :** 01/03

ACTION	■■■
COMÉDIE	■■■■
DRAME	■
FANTASTIQUE	
ROMANCE	■■
SUSPENSE	■■■■

ON AIME OU PAS :
- Un dessin de très haut niveau
- Réaliste, technique, passionnant
- Pour néophytes et amateurs
- Sakuragi, inimitable
- Tellement marrant !

SLAM DUNK

LE GRAND CLASSIQUE EST DE RETOUR !

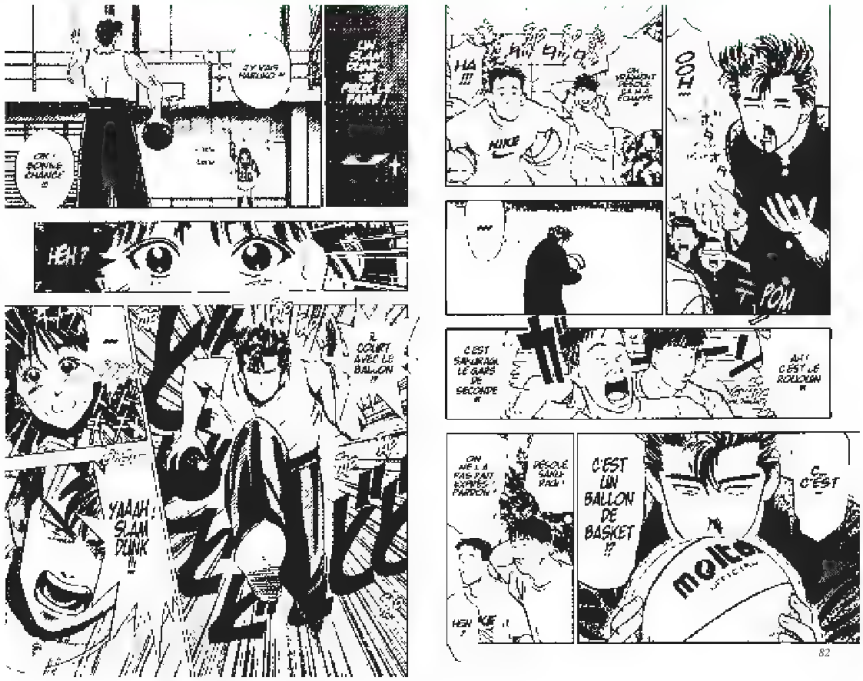
Il est des titres qui ont une place dans le panthéon du manga. Parmi les classiques pondus par le magazine *Weekly Shônen Jump*, *Slam Dunk* fait office de référence. Une aubaine pour la nouvelle génération, une madeleine de Proust pour les moins jeunes.

Bruno de la Cruz

Resituons l'œuvre dans son contexte. À la fin des années 1990, au Japon, le magazine *Weekly Shônen Jump* est soutenu par ce qu'on appelait alors le Big 3 : *Yû Yû Hakusho*, *Dragon Ball* et… *Slam Dunk*. Rendez-vous compte, entre 1990 et 1996, les 31 tomes de *Slam Dunk* se sont écoulés à plus de de 100 millions d'exemplaires (à titre de comparaison, *Bleach*, c'est 120 millions mais avec 74 volumes !).

Comme tout *shônen* qui se respecte, *Slam Dunk* s'appuie sur l'ascension de son personnage principal. Bagarreur mais pas mauvais bougre – tel Gokû et Yûsuke – Sakuragi ne semble pas fait pour devenir un joueur de basket. Pourtant, en arpentant peu à peu le terrain de son école, ce grand gabarit va montrer un mental d'acier et une générosité à toute épreuve pour rattraper son retard et devenir la star locale surprise.

> **SLAM DUNK EST À LA FOIS UNE LEÇON D'ART ET LE MEILLEUR COURS DE BASKET DE L'HISTOIRE !**



Slam Dunk © TP

UN CHEF-D'ŒUVRE EN TROIS POINTS

Si *Slam Dunk* a su faire vibrer le cœur de tant de lecteurs et lectrices, c'est pour son parfait équilibre entre matches d'une intensité incroyable, dessins divins et humour efficace. Que vous connaissiez le basket sur le bout des doigts ou pas, les matches de *Slam Dunk* sont aussi poussés que compréhensibles. Tout est expliqué (les règles, les nécessités des postes, la finesse d'un dribble, etc.), sans jamais être lourd. Les facéties de Sakuragi, cette grande gigue maladroite et attachante, rythment l'aspect didactique du récit. Surtout, les rencontres devenant tellement serrées, l'auteur Takehiko Inoue parvient à nous intéresser à toute la finesse tactique des enjeux. En somme, tous les composants du récit – caractères et compétences des joueurs, gestion du chronomètre, relation technique entre les joueurs… – sont si bien installés qu'on comprend la portée de chaque événement. *Slam Dunk* est à la fois une leçon d'art, par son découpage et la force incroyable qui se dégage des planches, et le meilleur cours de basket de l'histoire. On n'oublie pas de dire que Takehiko Inoue a fait de nombreux repérages aux États-Unis pour s'imprégner des ambiances mais surtout du réalisme corporel du sport. D'ailleurs, pour les plus observateurs de la NBA, certaines cases sont des citations pures de célèbres joueurs (Charles Barkley, Jordan…).

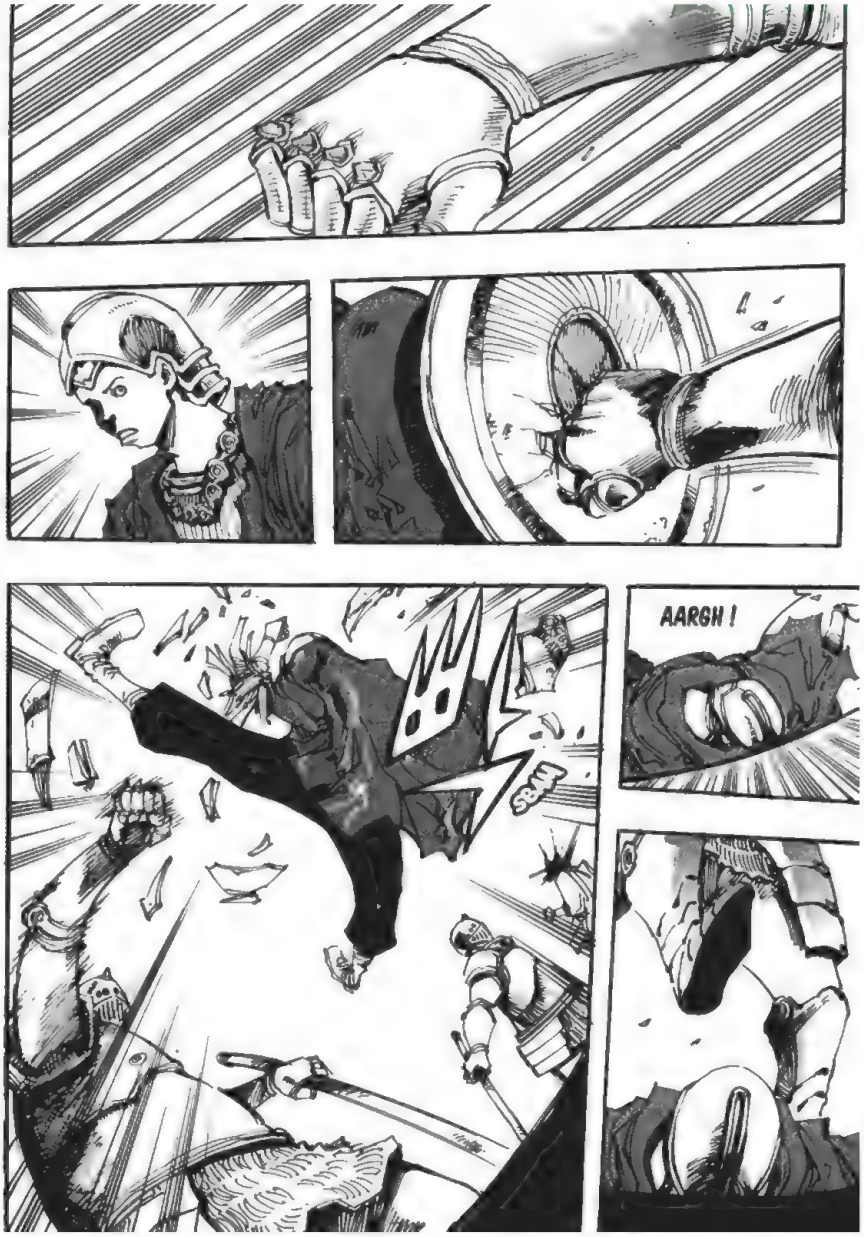
De son côté, Kana concocte une nouvelle édition appelée Star Edition. Celle-ci proposera l'intégrale de la série en 20 tomes (au lieu de 31 donc), accompagnée de nouvelles jaquettes et d'une frise exclusive sur le dos. Dernier bonus, il est possible de collectionner les coupons – à détacher du rabat arrière de la jaquette – pour les échanger contre trois maxi posters (contre un seul au Japon). ■

ARES Le soldat errant

Le médiéval n'a jamais été aussi stylé !

L'éditeur Meian continue de piocher au sein du catalogue de feu Booken pour gonfler le sien. C'est donc avec joie que l'on peut redécouvrir le manhwa *Ares*, partiellement édité au début des années 2010. Il ne faut pas rater cette seconde chance !

Bruno de la Cruz



« *Ceci est l'histoire d'un royaume où de nombreux héros apparaissent tour à tour afin de changer le cours de l'histoire.* » C'est par sa simple introduction que s'ouvre ce récit de guerre médiévale, au sein de laquelle le jeune Ares va se frayer un chemin en intégrant les rangs des Mercenaires du Temple, une troupe indépendante. Sous son apparence de petit gars frêle un peu tête en l'air, Ares est en réalité un bretteur de grand talent. À vrai dire, il n'aspire pas tellement à faire carrière dans l'armée, mais guette les opportunités de pouvoir dormir et manger à sa faim. Très vite, il se lie d'amitié avec d'autres compagnons de fortune, eux aussi abandonnés dans les affres de la guerre mais bien décidés à tuer pour survivre.

© Ryu Geum-Chul All rights reserved

Haussmann x Adidas

Il faut d'abord rappeler qu'*Ares* est un manhwa qui a fait ses débuts

L'HISTOIRE DE L'ORDRE DU TEMPLE REMONTE À PLUS DE CINQ SIÈCLES ! D'INNOMBRABLES ÉPÉISTES SONT PASSÉS PAR LÀ
MON... MON... NOTRE AVENTURE COMMENCE ICI.

■ Editeur : Meian ■

« Les personnages sont fins, les combats dynamiques et ambitieux, et l'univers réunit des influences mondiales.

il y a quasiment 20 ans (en 2001). Pour donner vie à ce récit, le jeune *manhwaka* Ryu Geum-Chul doit batailler ferme pour convaincre sa famille de le laisser embrasser une vie d'artiste. Orphelin de son papa, l'artiste ignore les directives de sa mère et sa sœur pour rallier les professionnels en tant qu'assistant. Sa série *Ares* sera stoppée après 14 volumes, mais la réputation du titre sur le net lui offrira l'occasion d'aller jusqu'au

JE ME SUIS ACHETÉ UN NOUVEAU FEUTRE NOIR, UN PEU PLUS CHER QUE D'HABITUDE, ET JE VOULAIS L'ESSAYER... J'AI APERÇU UN BOUT DE PAPIER FORMAT A4, ET VOILÀ...
J'AI SOUVENT DESSINÉ CE PERSONNAGE QUAND J'ÉTAIS AMATEUR, AVANT DE COMMENCER LA SÉRIE ARES. C'EST UN PEU LE MÉLANGE D'ARES ET DE MIKAËL. JE L'AIMAIS BEAUCOUP.

bout de l'aventure. Une aventure qui offre aux lecteurs un très grand nombre de combats à l'épée, avec un trio, composé d'Ares, de Mikaël (le talentueux silencieux) et de Barouna (le génie tactique), particulièrement attachant bien qu'assez classique dans l'écriture. Le dessin de Ryu Geum-Chul est à mi-chemin entre le style d'Eiichirô Oda et Reno Lemaire (auteur de *Dreamland*). Les personnages sont fins, les combats dynamiques et ambitieux, et l'univers réunit des influences mondiales : on retrouve des bâtiments haussmanniens, des paires de baskets Adidas et des inspirations piochées chez la Rome antique ou l'ancienne Chine. Néanmoins, un point sépare *Ares* des titres cités plus haut, c'est l'absence de fantastique. À ce stade de la lecture, la magie n'existe pas... Finalement, la redécouverte d'*Ares* promet un pur titre d'action, avec son style rafraîchissant, une violence peu édulcorée (valant des refus de publication à son auteur). Concernant l'édition, respectant le sens de lecture original d'un manhwa, Meian continue de gâter ses lecteurs avec un solide coffret (sur trois) accueillant les dix premiers tomes de la série (sur 21), des volumes bien illustrés et un ex-libris superbe. La forme et le fond donc ! ■

■ **Titre original :** *Ao no Flag* ■ **Nombre de tomes :** 1 en France, 5 au Japon (en cours)
■ **Auteur :** Kaito ■ **Éditeur :** Kurokawa ■ **Date de sortie :** 14/03

ACTION ■■
COMÉDIE ■■■■
DRAME ■■■■
FANTASTIQUE
ROMANCE ■■■■■
SUSPENSE ■■■

ON AIME OU PAS :
↗ Un concept qui se distingue
↗ Des personnages drôles et attachants
↗ Une mise en page et des dessins inspirés
↘ Des personnalités très classiques
↘ Une histoire qui tourne autour du pot

BLUE FLAG

PRINTEMPS ARC-EN-CIEL

Ras le bol des triangles amoureux sans originalité ? Jetez-vous sur *Blue Flag*, le *shônen* à succès de l'auteur Kaito ! Disponible chez Kurokawa, ce manga qui brise les codes va ravir les plus exigeants en matière d'histoires romantiques ! Philippe Bunel

Lycéen en terminale, Taichi est dans la même classe que Tôma, un ami d'enfance pour qui tout réussi, et Futaba, une fille extrêmement réservée. Lorsque cette dernière vient lui annoncer qu'elle aime Tôma, Taichi décide de l'aider à le conquérir. C'est alors que les sentiments naissants et anciens s'entremêlent dans une histoire douce-amère.

Gaieté et relations complexes

Contrairement à des *hits* de la comédie romantiques comme *Lovely Complex*, *Mon histoire* ou *Sawako*, où la différence faisait (évidemment) se rapprocher les protagonistes, *Blue Flag* laisse planer le mystère en étant est beaucoup plus nuancé. Si certains automatismes du genre semblent diriger l'intrigue vers du vu et revu, surtout au début avec ces personnages aux caractères si classiques, c'est pour mieux prendre le contre-pied des idées reçues par la suite ! Certes, le premier tome ne sert que l'exposition, mais sa fin captive, surtout que Kaito parsème dans chaque chapitre quelques indications (plus ou moins subtiles) sur l'orientation future de son œuvre. Et pour complexifier le tout, il amène d'autres personnages charismatiques qui vont graviter autour du trio juvénile. La force du titre est dans la progression des sentiments des héros, qu'ils soient amoureux ou amicaux. S'il n'est pas facile d'en dire plus sans devoir gâcher la surprise, sachez que ce manga qui prône la tolérance est dans l'ère du temps, et que son succès est très justifié tant la suite est surprenante ! Il faudra tout de même attendre quelques tomes pour que les relations fassent un bon en avant significatif. Actuellement, au Japon, l'histoire enchaîne les moments forts dans le *Shônen Jump+* ! Vivement la suite en France !

> « Blue Flag vous emporte grâce à l'originalité de son concept. »

POUR QUI TU TE PRENDS ?
TU PEUX PAS JOUER AVEC FUTABA
C'EST PAS LE MOMENT DE SE PRENDRE LA TÊTE AVEC DES HISTOIRES DE NECS !
ON EST EN TERMINALE
SURTOUT À UNE PÉRIODE AUSSI CRUCIALE !
ON A DES CONCOURS À PRÉPARER
À QUOI TU PENSES ?

Douceur visuelle

Loin de la fougue de ses *Anti Love Sentai* et *Buddy Strike* (inconnus dans l'Hexagone, faute de succès), Kaito adopte un style classique mais très efficace. L'auteur connaît parfaitement les codes graphiques qui régissent les mangas romantiques : il les utilise pour dynamiser sa mise en page et permettre au spectateur (fille ou garçon) de s'imprégner des sentiments des personnages. Le travail sur les trames accentue la poésie de certains moments et le dessinateur est généreux en décors. Mention spéciale à la variété des designs des personnages, bien qu'ils soient parfois un peu trop adaptés à leur personnalité (*bye bye* les surprises caractérielles).

Blue Flag n'est pas un chef-d'œuvre de la comédie romantique ni une merveille graphique, mais il vous emporte grâce à l'originalité de son concept et des situations. Il vous amuse avec son humour omniprésent et vous accroche émotionnellement à ces lycéens si touchants. Une belle découverte printanière ! ■

AO NO FLAG © 2017 by KAITO · SHUEISHA inc

KODA KUMI

La puissance d'une voix

Célèbre pour ses titres phares dans *Final Fantasy X-2* et *Cutie Honey*, Koda Kumi est une artiste qu'on ne présente plus. Mais, avant de goûter au succès, la jeune fille a dû braver de nombreux obstacles. Agnès André

Pour Kumiko Koda alias Koda Kumi, devenir chanteuse est une évidence. La jeune fille, encore à l'école primaire, a le coup de foudre pour le métier après avoir vu sa mère chanter au karaoké. Bien décidé à se lancer dans le monde de la chanson, Koda Kumi passe plusieurs auditions. Elle tente de rejoindre la troisième génération des Morning Musume, hélas sans succès. Kumi ne se laisse pas abattre et continue de se perfectionner. Lors de sa deuxième année de lycée, elle passe les sélections pour Dream Audition. Résultat, elle finit deuxième sur 120 000 candidats ! Grâce à cette victoire, Kumiko signe avec Avex sous le label Rhythm Zone. Le 6 décembre 2000, la jeune interprète de 18 ans fait son entrée sur le marché, non pas japonais, mais américain, avec son single *TAKE BACK*. Le public découvre pour la première fois la voix singulière de Koda Kumi. Par la suite, le titre sort sur le sol nippon, mais ne rencontre pas le succès escompté. Elle enchaîne avec *Trust Your Love* et touche une plus grande partie du public japonais.

Deux ans après, elle s'attaque à une grande licence du jeu vidéo avec ses titres *real Emotion* et *1000 no Kotoba*

©2019 avex A. rights reserved
©avex. All rights reserved

> « EN 2004, LA CHANTEUSE DÉCIDE DE SE DÉTACHER DE SON IMAGE LIÉE À FINAL FANTASY.

utilisés dans *Final Fantasy X-2*. Ce n'est pas tout, l'interprète incarne également le personnage de Lenne. Le tout en servant de modèle pour la chorégraphie de Yuna. Grâce à ce projet, Kumiko rencontre un franc succès et se révèle auprès du grand public.

L'éclosion de Koda Kumi

Pour la chanteuse, l'année 2004 est sous le signe du changement. Elle souhaite se détacher de son image liée à *Final Fantasy*. Le public va alors découvrir une nouvelle Koda Kumi, celle qui use de ses charmes, avec le single *Crazy 4 U*. Ce choix à double tranchant lui coûte une partie de ses fans, mais lui en ramène de nouveaux. L'artiste poursuit avec une reprise de Yôko Maekawa et signe le générique du film *live Cutie Honey* suivi de l'*anime Re:CUTIE HONEY*. En 2005, elle lance une nouvelle tendance, l'*ero-kawaii*, un style mélangeant le côté sexy avec le côté mignon.

Avec la chanson *Butterfly*, Koda Kumi récolte sa première récompense lors du 47e Japan Record Award. Ce n'est pas fini, car en 2006, elle rafle trois prix : meilleur clip de l'année, artiste pop de l'année et album pop de l'année. Ses efforts sont enfin reconnus. Côté japanime, Koda Kumi interprète en 2011, *Hey baby!*, un *opening* de *Shin-chan*. Plus récemment, on la retrouve dans l'*anime Black Clover* avec son titre *Guess Who is Back*. Malgré toutes les polémiques qu'a rencontrées Koda Kumi au cours de sa carrière, rien ne l'arrête, au contraire. L'année prochaine, l'artiste s'apprête à fêter ses 20 ans de carrière. Cet anniversaire s'annonce haut en couleur ! ■

CANAL
CANAL 164

SFR
CANAL 814

Orange
CANAL 96

free
CANAL 154

bouygues
CANAL 196

Molotov.tv

COURRIER

MERCI À TOUS DE CONTINUER À FAIRE VIVRE CETTE RUBRIQUE ! VOUS AIMEZ LE JAPON ? DITES-LE NOUS ! SOYEZ CRÉATIFS, PARLEZ-NOUS DE VOTRE PASSION POUR LE PAYS, LES ANIME, LES MANGAS, LES JEUX VIDÉO, ETC.

Surtout, n'hésitez pas à nous envoyer vos messages par mail à courrierdeslecteurs@animeland.com ou par courrier postal à l'adresse suivante :

AnimeLand
Courrier des lecteurs
38, rue Notre Dame de Nazareth
75003 Paris

TOI AUSSI, ÉCRIS-MOI UN MESSAGE !

Bonjour à tous !

Je m'appelle Ashley, j'ai 23 ans et je suis une grande fan de mangas et anime japonais depuis 11 ans. Mon tout premier anime était Naruto, mon deuxième était Wolf's Rain.

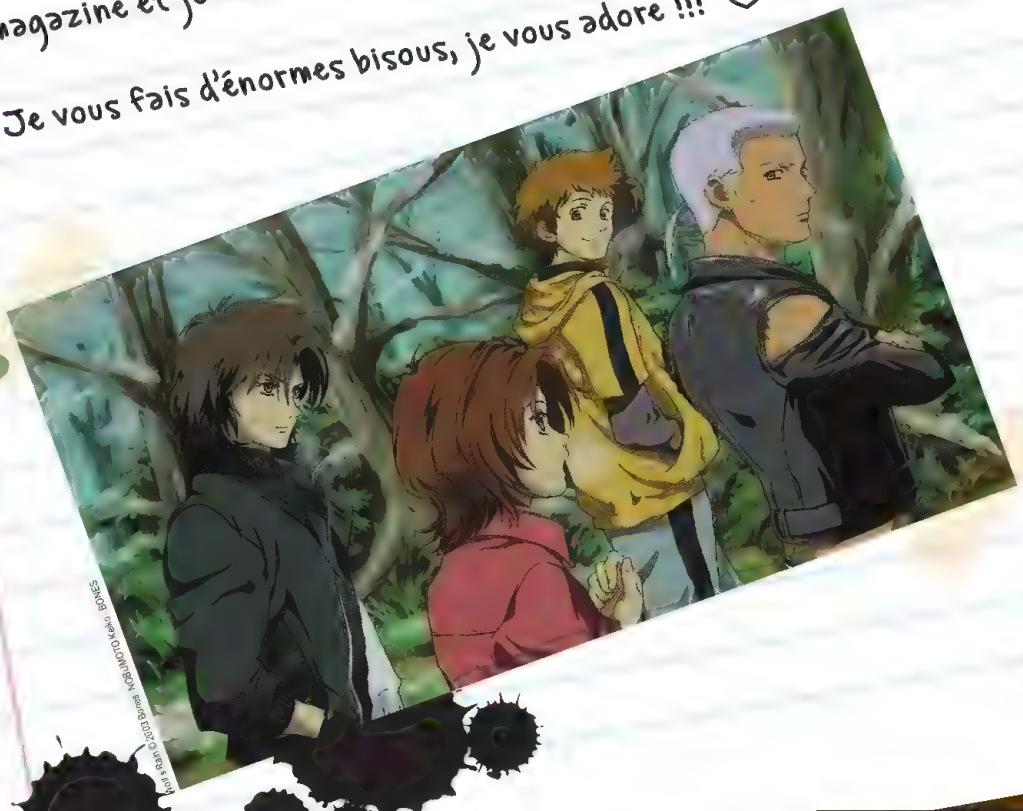
Les mangas sont tout pour moi, j'en lis beaucoup. J'adore le Japon et la Corée, surtout la pop japonaise. Mes groupes préférés sont Ikimonogakari et SCANDAL.

Mes mangas préférés sont Naruto Shippuden, Tokyo Ghoul et L'Attaque des Titans ainsi que Fullmetal Alchemist. Je connais beaucoup d'anime et films japonais comme your name, 5 centimeters per second et plein d'autres ;)

Je rêve de partir au Japon, d'aller au quartier Akihabara.

Je vous remercie d'avoir lu ma lettre, je suis une fan de votre magazine et je vous adore !

Je vous fais d'énormes bisous, je vous adore !!! ♡



ON A TESTÉ POUR VOUS

LE FINAL FANTASY XIV FAN FESTIVAL

LES ANNONCES

Pour ouvrir les festivités, Naoki Yoshida, producteur et directeur du jeu, est monté sur scène afin de dévoiler ou rappeler quelques annonces fracassantes sur l'avenir de *Final Fantasy XIV*. Nous avons ainsi pu voir une sublime version longue du *trailer* de *Shadowbringers*, la prochaine extension qui sortira début juillet, et découvrir les nouvelles classes, nouveaux lieux et nouvelles races (jouables ou pas) à venir. Sans oublier le contenu détaillé de la magnifique édition collector physique, d'ores et déjà en précommande. Véritable *showman*, Yoshida était cosplayé avec une tenue de Gunbreaker, un des nouveaux *jobs*, qui devrait faire plaisir aux amateurs de Gunblade dans *Final Fantasy VIII*. Le *fan service* étant vraisemblablement devenu un leitmotiv du *MMORPG* de Square Enix, il nous a aussi appris qu'un nouveau *raid* se déroulera dans l'univers de *Nier* et sera réalisé par Yokô Tarô lui-même. Pour finir, répondant à une forte demande du public, la race des Viéras de *Final Fantasy XII* sera (enfin !) également jouable.

Crédits photos : Square Enix - Pa Ming Chiu

Chaque édition du Final Fantasy XIV Fan Festival propose une nouvelle destination européenne en plus des dates américaines et japonaises. Cette année, c'était à la Grande Halle de la Villette à Paris que l'événement se déroulait et on y venait des quatre coins du monde ! Pa Ming Chiu

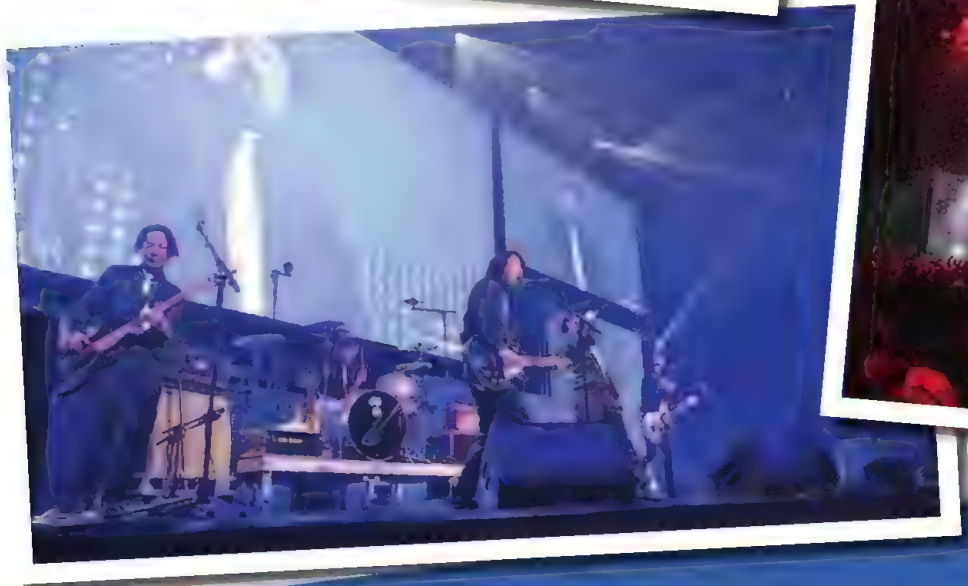
> BEAUCOUP DE FANS ÉTAIENT LÀ AVEC LEURS COMPAGNONS DE JEU

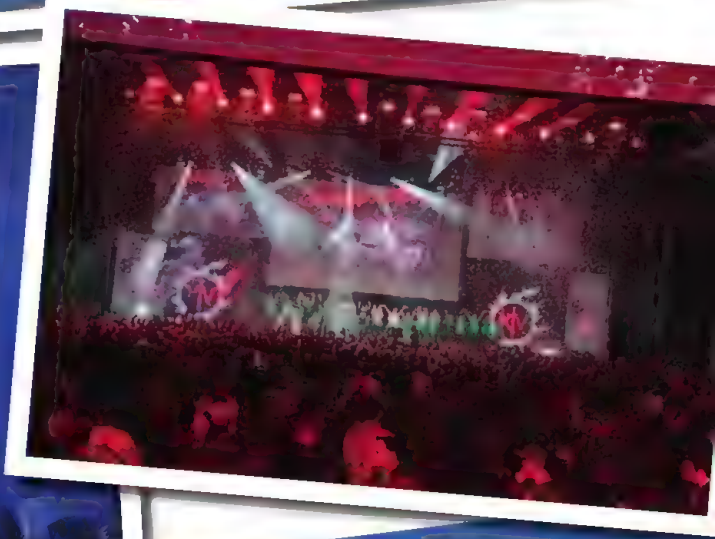
LES SESSIONS DE JEU

Beaucoup de fans étaient là avec leurs compagnons de jeu, voire leurs guildes. C'était l'occasion de se rencontrer *IRL* et de faire ensemble quelques parties avec des règles spéciales. Il était par exemple possible de faire un combat de boss contre Yojimbo (qui n'est pas disponible dans le jeu) ou de parcourir des donjons avec des *jobs* aléatoires. Pas besoin de se logger avec son compte et son personnage, ces sessions spéciales proposaient des *builds* de persos au niveau max qu'on ne faisait qu'emprunter.
Sur la scène, les meilleurs joueurs compétitifs ont pu s'affronter en combat d'équipes PVP lors du *Feast*. Des joutes proprement illisibles pour le profane mais pleines de tension pour les initiés !

LES MINI-JEUX ET AUTRES ACTIVITÉS

D'autres petites activités étaient également proposées aux stands, comme un jeu de course de Chocobos, un rodéo de Béhémoth, une démonstration du jeu de cartes *FFXIV*, un mini-golf, du tir à l'arc, etc.
Les plus patients faisaient la queue pour les séances de dédicaces, dont celle de Yoshida ou de la *character concept artist* Ayumi Namae.
Les visiteurs à la fibre artistique pouvaient ensuite flâner dans la galerie des *fan arts* et voter pour leurs création préférées, assister à un défilé de mode virtuel de tenues *in game* ou à celui bien plus réel de *cosplay*. Un concours de *cosplay* d'un niveau impressionnant d'ailleurs, et qui n'a rien à envier aux gros concours internationaux comme le WCS.
Pour finir, les soirées se concluaient par des concerts exclusifs tour à tour émouvants et galvanisants ! ■





ON A TESTÉ POUR VOUS MAGIC 2019

LES CONFÉRENCES

MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) est donc un événement qui se vit essentiellement assis ! Enfin sauf si on est là pour courir après les dédicaces bien entendu. Là, dans ce cas, il convient de défendre chèrement sa place dans les files d'attente de ses artistes préférés. Pour les autres, la journée se découpe en conférences toutes plus passionnantes les unes que les autres. Et ça commençait fort avec celle de Leiji Matsumoto, le papa de *Captain Harlock*, et le spationaute Jean-François Clervoy. C'était l'occasion de confronter point de vue imaginaire et point de vue scientifique sur le voyage spatial, et de se rappeler que si l'imagination défie la réalité, le contraire est vrai aussi ! Matsumoto s'est ensuite attelé à une superbe démonstration de son coup de crayon lors d'une session de *live drawing*, accompagné par un orchestre qui jouait les thèmes de ses œuvres. Par la suite, les fans de *Yu-Gi-Oh!* ont également pu voir Kazuki Takahashi à l'œuvre et les amateurs de jeux vidéo ont eu droit à Yû Suzuki pour présenter un nouveau trailer de *Shenmue III*. Mais MAGIC ne se concentre pas que sur les créateurs japonais et on a aussi pu assister à des interventions d'auteurs de comics (dont le grand Chris Claremont) et de célèbres acteurs comme Christophe Lambert et Wesley Snipes.

Le festival MAGIC fêtait son cinquième anniversaire cette année et a proposé comme toujours des invités prestigieux. Contrairement aux conventions classiques, MAGIC n'a que très peu de stands marchands et l'événement est axé sur les rencontres entre créateurs et public !

Pa Ming Chiu

« LA JOURNÉE SE DÉCOUPE EN CONFÉRENCES TOUTES PLUS PASSIONNANTES LES UNES QUE LES AUTRES

LE MICM

Il n'y avait pas que des conférences mais aussi des moments uniquement ludiques comme la démonstration de sabre laser par l'association Les Gardiens de la Force ou le karaoké géant. Mais un des principaux temps forts de Magic est le MICM (Magic International Cosplay Masters), son concours international de *cosplay*.

Des *cosplayers* venus du monde entier étaient venus concourir pour gagner un voyage au Japon ! Prix remporté cette année par l'indonésien Rian Cyd en Gokû SSJ4.

ELLES ONT TESTÉ POUR VOUS LE CONCOURS !

La Hollandaise Pretzl et la Polonaise Calypsen ont été invitées il y a plus de 6 mois via leurs sites. Elles n'aiment pas les passages sur scène qu'elles trouvent stressants. Ce qu'elles préfèrent, c'est la fabrication des costumes, qu'elles ont réussi à finir au dernier moment ! Cela dit, une fois sur scène, elles s'en sont très bien sorties avec des chorégraphies simples et efficaces. Elles ont également été très contentes de l'accueil et de l'appui du staff de MAGIC. Quant à Pichu, la présentatrice, elle se félicite d'un public à la fois respectueux et taquin, avec qui elle a pu interagir avec humour. Chaque année, elle trouve le niveau de *cosplay* de plus en plus impressionnant et considère que le MICM reste un des plus beaux concours internationaux. Nous aussi ! ■

Remerciements : Sahé Cibot, Léo Keat, Julien Afounas, Fabrice Lopez, Pichu, Calypsen et Pretzl.

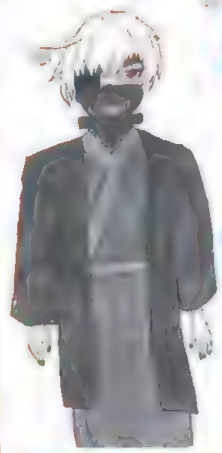
Photos : Pa Ming Chiu

X DESSINS

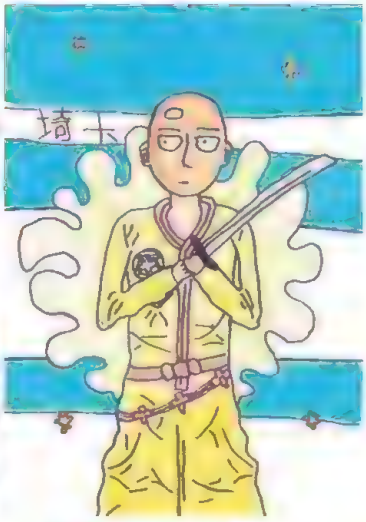
Voici les dessins sélectionnés par la rédaction d'*AnimeLand X-tra*. Nous vous avions proposé dans le numéro 51 de laisser libre cours à votre imagination sur le thème *Vos héros en kimono*. Encore une fois, vous nous avez surpris par votre talent et votre originalité. **Bravo et merci à tous les participants !**

Le coup de cœur de la rédac

Alexandra V, 20 ans, 55



Angélique D, 15 ans, 50



Arthur C, 12 ans, 50

Amandine C, 17 ans, 10

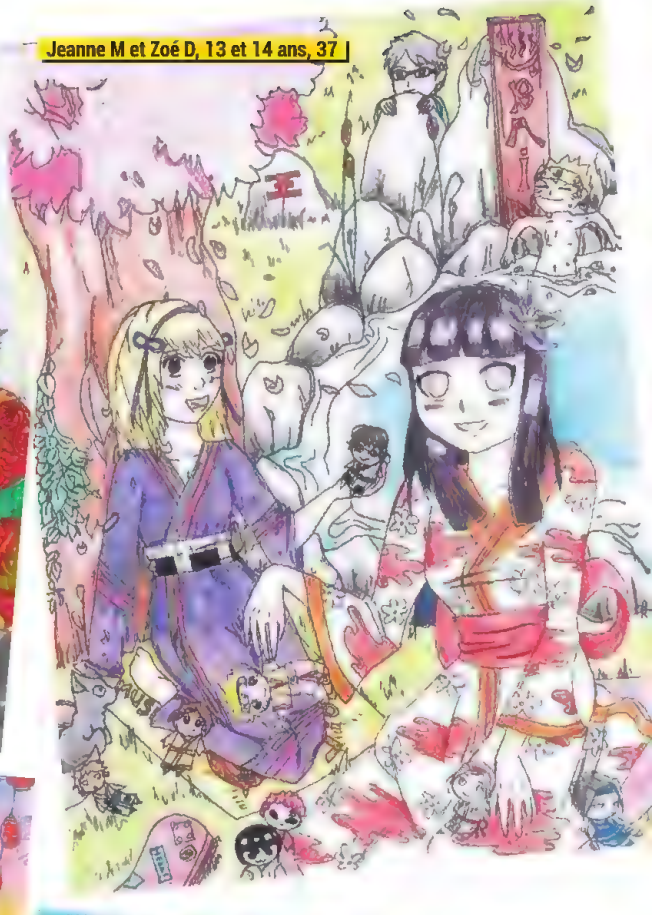
Anaïs G, 14 ans, 50

Alice C, 13 ans, 92

Hermine P, 12 ans, 14

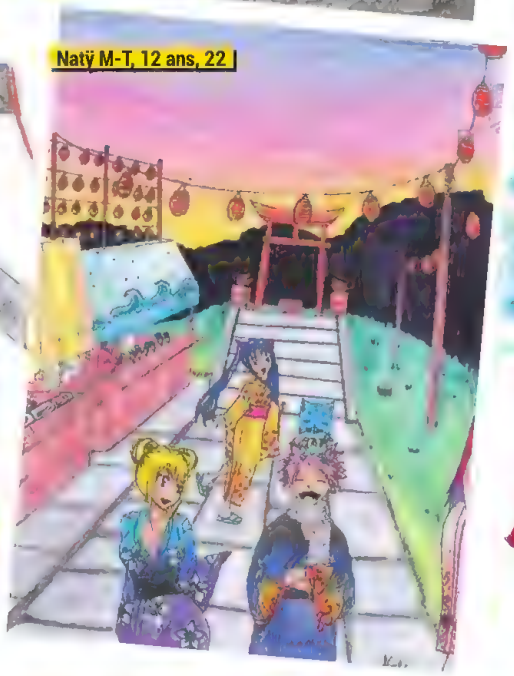
Maurane E, 15 ans, 50

Lola C., 14 ans. ,56

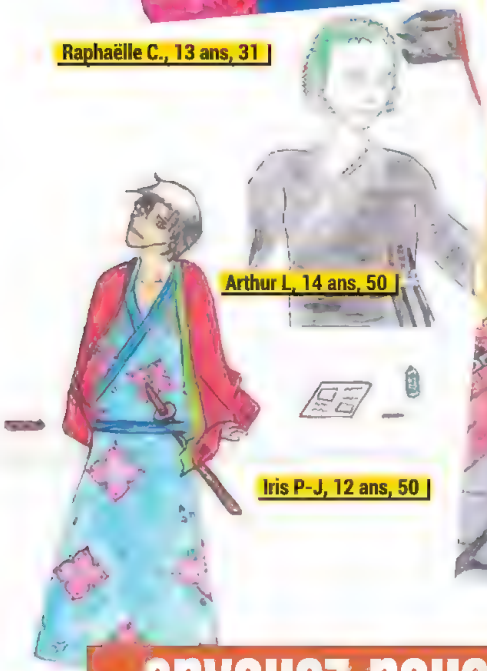


Jeanne M et Zoé D, 13 et 14 ans, 37

Raphaëlle C., 13 ans, 31



Natÿ M-T, 12 ans, 22



Arthur L, 14 ans, 50

Iris P-J, 12 ans, 50

Selma A, xx ans, 75

envoyez-nous vos dessins

À vos crayons, à vos stylets ! Faites-nous parvenir votre illustration avant le 1er juin 2019, et vous serez peut-être publiés.

Thème imposé : **ONE PUNCH MAN**

Envoyez vos dessins à :
AnimeLand X-tra
Concours de dessins
38, rue Notre Dame de Nazareth
75003 Paris

ou par e-mail à :
rédaction@animeland.com
en précisant « dessin » en sujet

N'oubliez pas de mettre vos nom, prénom, âge et adresse au dos du dessin. Si vous souhaitez le récupérer après le concours, veuillez joindre une enveloppe timbrée !

ATTENTION,
date limite d'envoi :
1er juin 2019
Taille maximum du dessin :
Format A4 (21 x 29,7 cm)

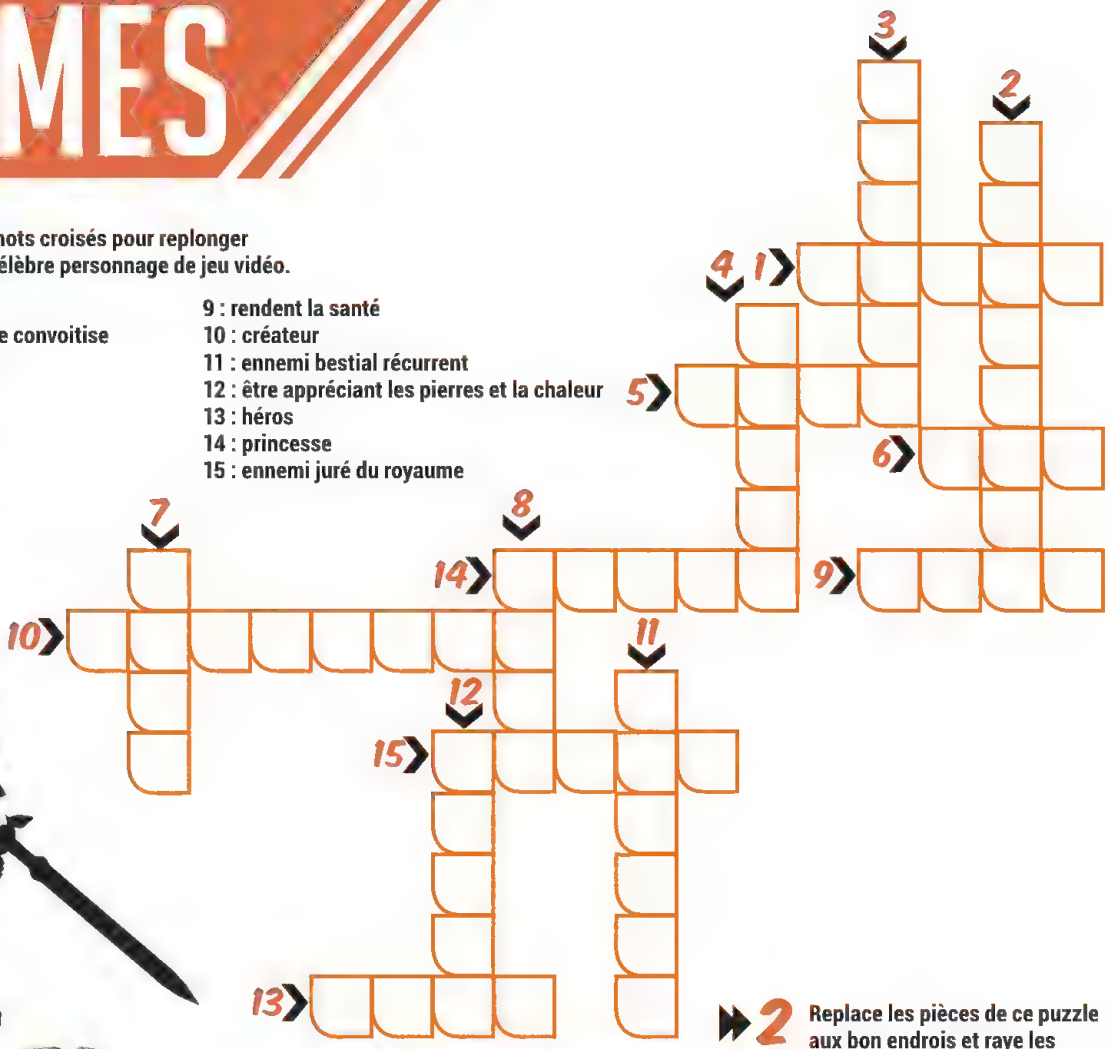
©ONE- Yusuke Murata/SHUEISHA -Hero Association-HD

X GAMES

1

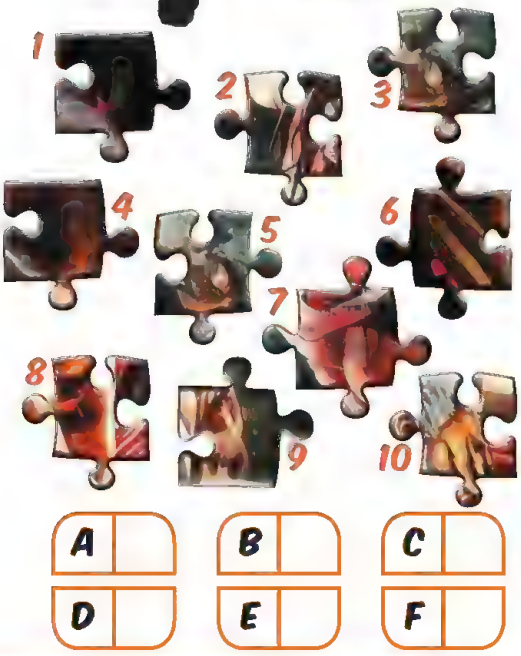
Complète cette grille de mots croisés pour replonger dans les aventures d'un célèbre personnage de jeu vidéo.

1 : monnaie
2 : source de pouvoir et de convoitise
3 : royaume en perdition
4 : destrier du héros
5 : arme de base
6 : décoche des flèches
7 : peuple céleste
8 : poisson parlant
9 : rendent la santé
10 : créateur
11 : ennemi bestial récurrent
12 : être appréciant les pierres et la chaleur
13 : héros
14 : princesse
15 : ennemi juré du royaume



2

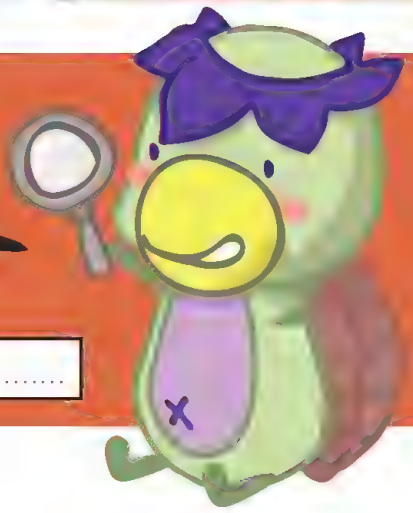
Replace les pièces de ce puzzle aux bon endrois et raye les pièces inutiles.



3

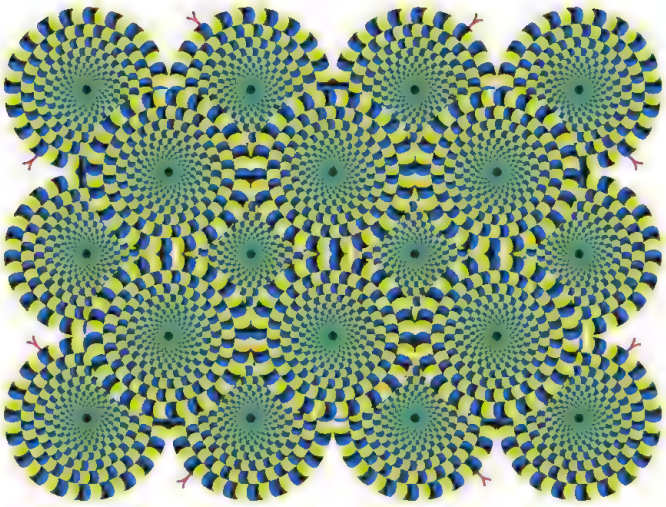
Très joueur, Kapoï te propose cette énigme. Saurais-tu trouver la solution ?

QUEL MOT DEVIENT DRÔLE APRÈS QU'ON LUI AIT AJOUTÉ UNE LETTRE ?

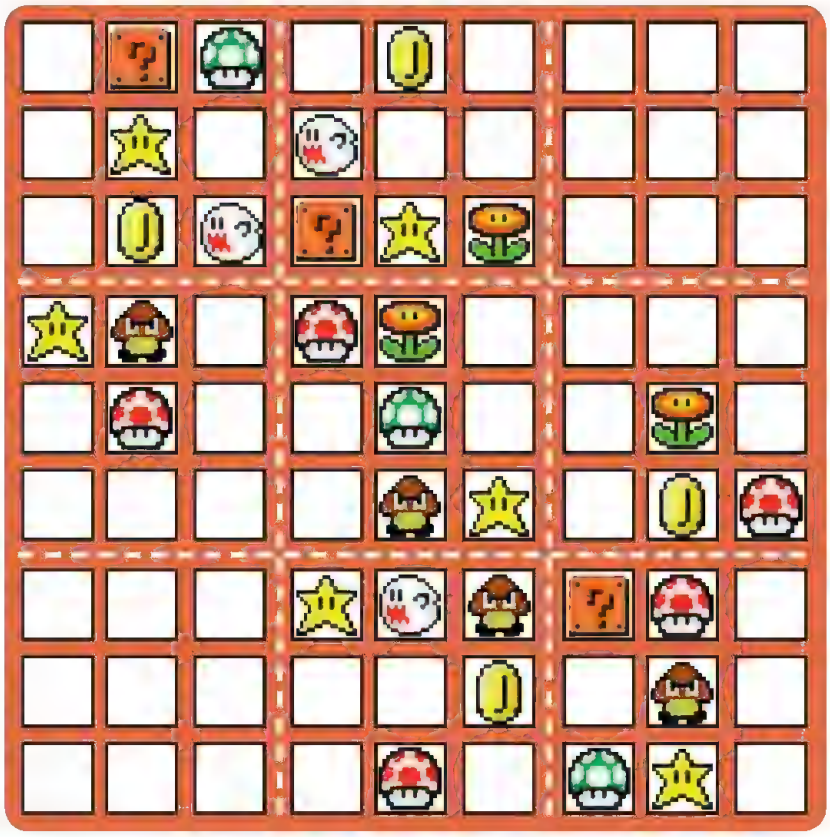


RÉPONSE .....

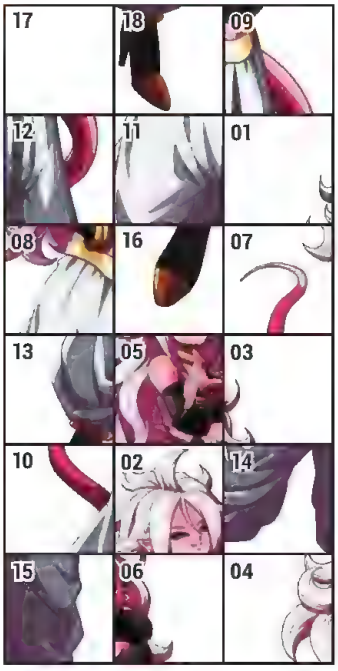
4 « Mais il va se tenir tranquille, ce dessin ?! » se demande Kappi. Et toi, le vois-tu bouger ?



5 En te servant des règles du sudoku, remplis cette grilles aux couleurs du royaume Champignon.



6 Redessine les pièces de ce puzzle aux bons endroits pour faire apparaitre un personnage et identifie-le.



01	02	03
04	05	06
07	08	09
10	11	12
13	14	15
16	17	18

C'EST : .....
ISSU DE: .....

Dessins : D/R
Based on the manga « Shungeki no Kyojin » by Hajime Isayama originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN magazine published by Kodansha Ltd. ©Hajime Isayama,Kodansha/ATTACK ON T TAN+Production Committee All Rights Reserved ©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD

7 Pour découvrir qui t'appelle, décrypte son nom grâce aux équivalents en lettres du clavier téléphonique.

✆ 2777782

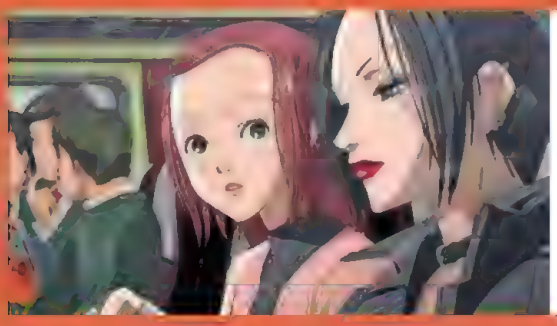
RÉPONSE .....

RENDEZ-VOUS EN FIN DE MAG POUR LIRE LES RÉPONSES

Les groupes de musique mémorables dans les anime

Dès la première note de musique, on reconnaît tout de suite l'univers en question. Ces *anime* musicaux ont su marquer les esprits tant leur histoire est fascinante, mais surtout grâce à leurs morceaux envoûtants. Voici une sélection des groupes les plus mémorables de la japanime.

Agnès André



Black Stones // Nana

Black Stones, ou plus communément Blast, est LE groupe de rock qu'on ne présente plus tant son succès fait rage même encore aujourd'hui ! On doit ses titres phares comme *rose*, *LUCY* ou encore *zero* à la sublime Anna Tsuchiya. En concurrence avec le groupe Trapnest, Nana Ôsaki, la chanteuse de Blast, est prête à tout pour atteindre les sommets. Embarquez dans les coulisses du show-business ! Au programme : une bande-son *punchy*, de l'amour, du rire et des larmes.

Hôkago Tea Time // K-ON!

Petite tasse de thé et petits gâteaux, rien de mieux pour accompagner les répétitions du groupe Hôkago Tea Time. Les cinq lycéennes de l'*anime K-ON!* fêtent leur 10 ans de carrière, déjà ! Le moment est venu de réécouter leurs sons pop et enjoués, à commencer par *Cagayake!GIRLS* suivi de *Don't say «lazy»* et pour finir *Fuwa Fuwa Time* !

BECK // Beck

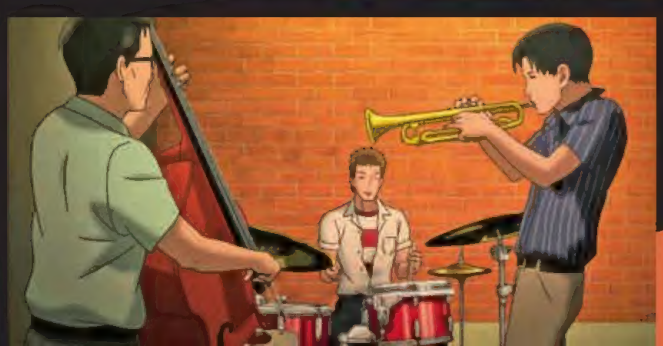
L'*anime Beck* est source de nostalgie pour les amoureux du rock. Il suit les épreuves d'une jeune bande d'ados souhaitant se lancer dans la musique. Le groupe du même nom n'hésite pas à faire des clins d'œil aux icônes du rock et à la culture pop au travers de leurs rythmes effrénés. On retient la performance de Koyuki, Ray et Taira sur le titre *I've got a feeling*, reprise des Beatles.

ENOZ // La mélancolie de Haruhi Suzumiya

Il a suffit du seul titre *God knows...* pour qu'ENOZ, le groupe de rock d'Haruhi Suzumiya, marque les esprits. En l'espace d'un épisode, l'*anime* a récolté un franc succès, rien qu'avec cette scène de concert live. L'appellation du groupe est l'acronyme des noms de famille des membres du club de musique, à savoir Enomoto, Nakanishi, Okajima et Zaizen.

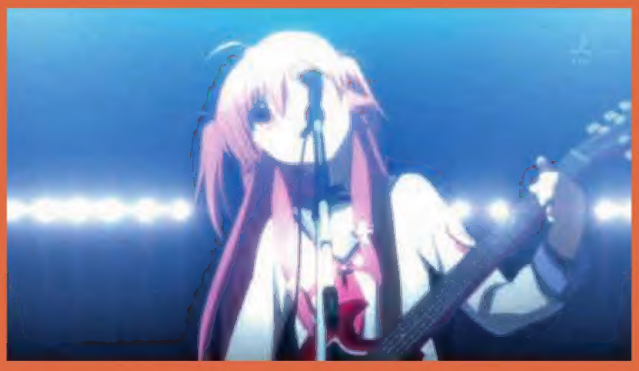
Kids on the Slope

Dans *Kids on the Slope*, on troque le classique pour le jazz ! Kaoru Nishimi, un pianiste hors pair, s'installe chez son oncle à Kyûshû. Dans son nouvel établissement, il fait la rencontre de Kawabuchi Sentarô, la brute du lycée. Derrière ce masque de délinquant, se cache une passion débordante pour le jazz. Leur amour pour la musique donnera naissance à une belle amitié.



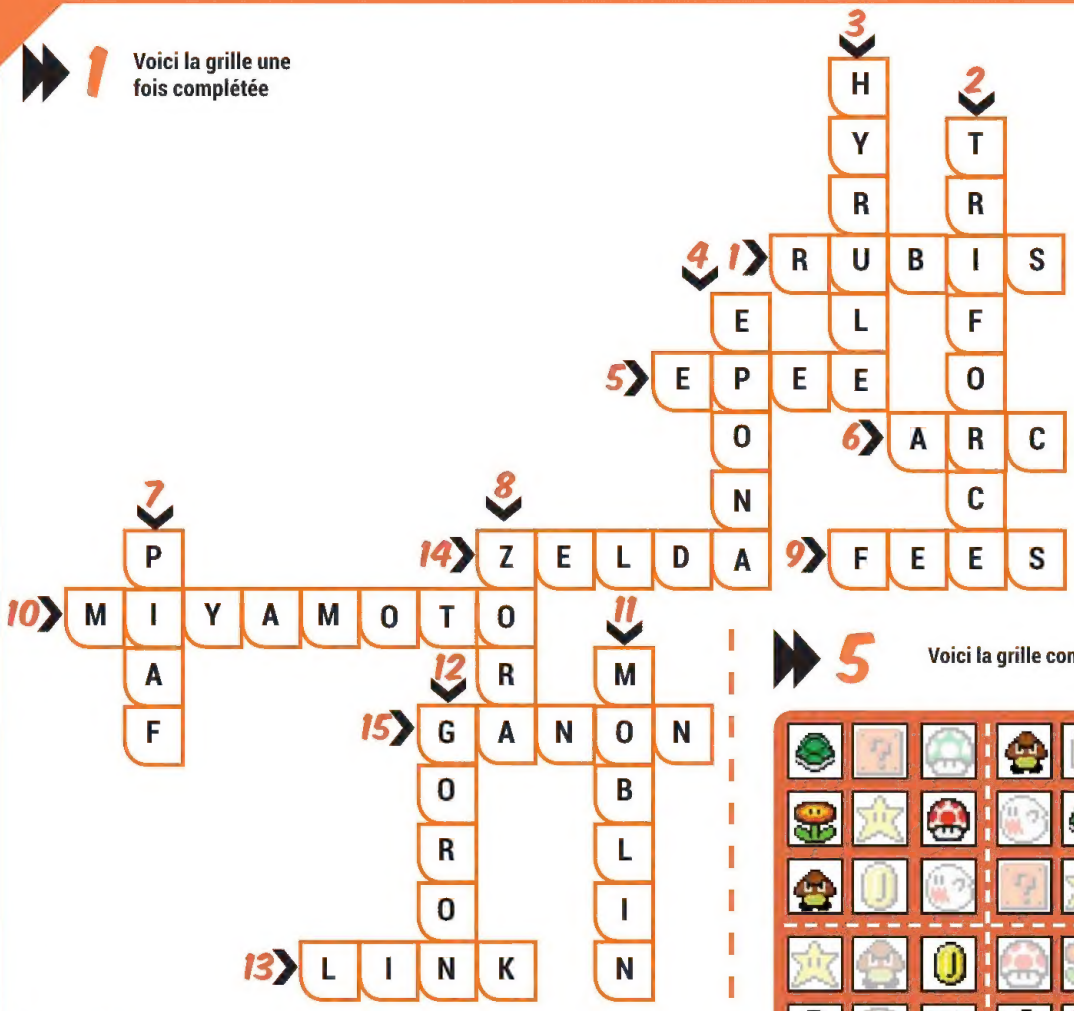
Girls Dead Monster // Angel Beats!

Girls Dead Monster réunit cinq jeunes filles : Iwasawa, la chef et chanteuse du groupe, Hisako à la guitare, Irie à la batterie, Sekine à la basse et Yui au chant. Leur but au sein du Shinda Sekai Sensen est de divertir les étudiants en usant de leur charisme sur des morceaux de rock. Leurs titres phares sont *My Soul*, *Crow Song* et bien sûr *Alchemy*.

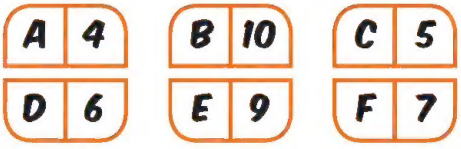


SOLUTIONS DES JEUX

1 Voici la grille une fois complétée



2 La solution du puzzle est la suivante. Les pièces 1, 2, 3 et 8 sont inutiles.



3

5 Voici la grille complétée

6 Il fallait reconnaitre l'androïd numéro 21 dans sa version majin. Il est issu du jeu *Dragon Ball FighterZ*.

7 C'est Asta, le héros de *Black Clover*, qui t'appelle.

ne ratez pas le prochain AnimeLand X-tra EN KIOSQUE FIN JUIN 2019

ANNECY 2019

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION

10 au 15 juin

MIFA

11 au 14 juin

www.annecy.org

HOMMAGE À L'ANIMATION JAPONAISE

MANGA • ANIME • FILM • CLASSIQUE • EXPERT

14€95

5 CATÉGORIES.
500 QUESTIONS.
100 PAGES D'ANECDOTES.
POUR UNE SOIRÉE ANIMÉE.

DISPONIBLE ACTUELLEMENT

YNNIS EDITIONS

YNNIS-EDITIONS
YNNIS-EDITIONS.FR